NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

MEGA CONSOLE NUMERO 49

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

FORSAKEN

3D TOTALE PER NINTENDO 64!

DREAMCAST

PRESENTATA LA NUOVA CONSOLE SEGA!

MEGA ANTEPRIME N64:
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
TUROK 2
GT CLUB 64

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
MEGA MAN X3
CAPCOM
STREET FIGHTER ALPHA
WARRIORS' DREAMS
Virgin INTERACTIVE entertainment

Virgin non ha dimenticato gli amanti del Saturn, e per loro sono arrivati 3 fantastici nuovi titoli! Vivi l'emozione di combattere al fianco dei mitici Ryu e Ken nell'ultimo capitolo della saga Street Fighter, continua a divertirti con il frenetico puzzle game dell'ultima generazione Super Puzzle Fighter 2 Turbo e sperimenta l'ebrezza e la frenesia della nuova avventura di Megaman, in un mondo pieno di sorprese!

Super Puzzle Figther 2 Turbo

- Il più innovativo e accattivante puzzle game all'ultimo colpo speciale.

Megaman X3

- L'ultima avvenutura del cyborg Megaman, ancora una volta contro i suoi acerrimi nemici.

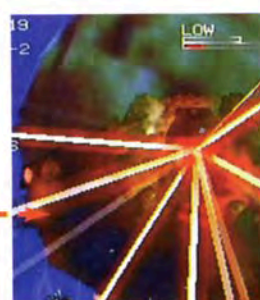
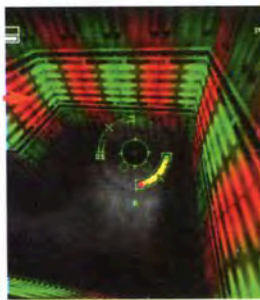
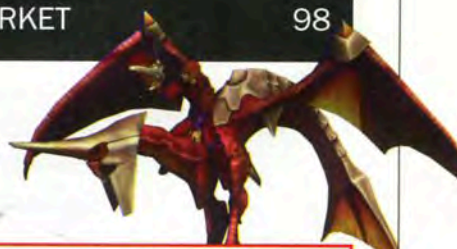
Street Fighter Alpha

- Il prologo della più famosa serie di combattimenti bidimensionali.

www.halifax.it

MEGA sommario

Nintendo 64

Saturn

Coin-Op

Rubriche

N. 49 Giugno 1998

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin Tel. 02/66526286

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: SO.DI.P., casella postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267 (i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 00269274)

Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:

CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"COME IL SUONO DELLA CAMPANA DEL TEMPIO DI GION È L'ECO DELLE UMANE VICISSITUDINI, COSÌ IL PASSEGGERO SPLENDORE DEGLI ALBERI FIORITI DIMOSTRA CHE QUALSIASI PROSPERITÀ INCONTRA IL SUO DECLINO."

(APERTURA DELL'HEIKE MONOGATARI)

Verdetti, giudizi, bilancio... Ogni anno, prima o poi, ci si trova costretti a fare i conti con quanto fatto, programmato, sviluppato. I risultati possono a volte sembrare esagerati, altre volte ridicoli rispetto agli sforzi compiuti, tuttavia il mercato non può far altro che accettare quanto decretato dalla massa. Il Tokyo Game Show è stato la fotografia di una situazione, di una realtà diffusa a livello planetario. Sony è diventata la console numero 1 ovunque, anche in Giappone. I possessori di PSX sono contenti, quelli Sega e Nintendo un po' meno ma, ehi, sono cose che capitano! Di giochi ne stanno uscendo ancora parecchi. Svariati sono i prodotti appetibili ed anche i capolavori annunciati continuano a montare alla faccia di posticipi e ritardi. Niente bende sugli occhi o protesi modello Capitan Uncino, evitate di farvi prendere dallo Sconforto in modo che anche Gigi (Giovanni Sconforto, Via Baracca 13, 610 Mortara) possa starsene un po' in pace, da solo, a casetta sua a rimirarsi la sua neonata collezione di bruchi in salamoia. Rimanete quindi sintonizzati su queste pagine, senza esagerare con il volume, facendo ben attenzione a dove mettete i piedi.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Epicuriamo...

LETTERE SULLA FELICITA'

A cura di Pulp & Pios

E' semplice: "ogni mito un po' in generale è effettivamente ambiguo, perché rappresenta l'umanità stessa di coloro che, non avendo niente l'hanno preso da altri". Il mitologo si esclude dalla massa di consumatori di mito, e non poco, assaporando quel sottile strato (N64) che si interpone tra la vera superficialità (PSX) e l'essenza stessa del mito (evoluzione massima). Ecco riassunto lo stato d'animo di chi, come me, coglie quel sottile strato in una pena ed onirica performance, conscio dell'eccessivo consumismo che tanto ha fatto la fortuna di PlayStation. Certo, perché la fortunata ascesa al trono del regno videoludico è alimentata dalla fervida dedizione di coloro che, aggrappandosi alle futuristiche speranze offerte da Sony (in termini tecnici) si riparano dalle profonde lacune che separano le diverse generazioni hardware. Di sicuro il cavallo di battaglia dei seguaci Sony risiede nella vastità dell'assortimento software ma, soffermandoci un minuto sulla questione, ne deduciamo che il suddetto parco giochi che voi recensori tanto osannate è nato, e si evolve, grazie ala miriade di conversone di titoli già proposti in precedenza (su PC soprattutto) o altri che non meritano nemmeno l'esistenza. Eccovi serviti i 300 giochi!!! Ma il problema non è tutto qui: voi cari recensori state alla stregua dei possessori della PlayStation, limitando indegnosamente dei capolavori sotto tutti i punti di vista e valorizzando titoli che inevitabilmente arrancano per farsi strada nell'Olimpo dei game di qualità. La saga di Mario sta effettivamente segnando le varie generazioni, rispecchiando le effettive capacità delle console che supportano (Nes, Super Nes, GB e N64). Nights e Crash non possono far altro che nascondersi dietro il loro falso 3D (malgrado voi lo spacciate per vero 3D) contemplando il loro illustre collega diventato lo stereotipo del genere platform. E se il tigrotto notturno infanga il nome di Mario con la scusa che miscela dei poligoni nella schermata iniziale del gioco, non posso far altro che suggerirgli che quello non è che un game di presentazione: il gioco vero e proprio sta dopo! Signori recensori questa è solo la punta dell'iceberg!!! Le riviste come la vostra sono piene zeppe di esaltanti dichiarazioni ad appannaggio della console Sony. C'è chi dice che la Nintendo è una console da bambini ponendo Yoshi's Story (indubbiamente una grande delusione... e non è il solo) come emblema di immaturità videoludica ma mi sa tanto che Turok, Extreme G, GoldenEye, StarFox e compagnia bella non la pensano nello stesso modo. Lo stesso ISS64 ha spazzato la diretta concorrenza (ISS Pro vanta solo il pregio di essere meglio di Fifa '98. E la versione Saturn? Ha fatto di meglio il Super Nes) dimostrano che la Konami ha trovato nella console Nintendo una macchina con i massimi potenziali di sviluppo del progetto (scheda 3D – alta risoluzione). Zelda 64 (da sempre il miglior RPG della storia) abbatterà il muro di silenzio che circonda i possessori di N64 ed F-Zero farà rimpiangere a WipEout di essere uscito. Lo sapete, Nintendo è simbolo di qualità da sempre e come è stato per il Nes e lo Snes, Il N64 non sarà da meno anzi... Questo è solo l'inizio, vi passo il testimone.

La figura del mitologo, così come quella del mito è, relativamente, ambigua. Di fatto si tratta di un individuo che, dopo essersi autoescluso dalla "massa" che crea il mito, lo elabora da esterno e, da esterno, si lancia in dissertazioni che non

vanno al di là del campo del sentire personale. Pertanto il rapporto mitologo/massa, mito/superficialità può variare, offrire differenti interpretazioni a seconda delle convinzioni e delle idee del novello "ago della bilancia". In questo panorama alquanto instabile una sola cosa è sicura: il mito, quello vero, viene creato dalle masse. Dalla convinzione generale di aver operato una scelta, non solo corretta, ma superiore a tutte le altre possibili ed immaginabili. Ergo, possono esistere diversi tipi di mito. Continuando a ragionare in termini di massa, si potrebbe inoltre asserire che un mito è tanto più "reale" quanti più seguaci riesce a raccogliere. Per questo motivo il tentativo di creare un mito da elementi di debolezza appare alquanto discutibile. Così come discutibili appaiono i discorsi legati alla qualità di un software definito deprecabile solo per la sua diffusione su larga scala, per il suo essere "commerciale". E' cosa naturale, buona e giusta che PSX oggi non vanti più la leadership tecnica che riuscì a conquistare nel lontano '94. In quei giorni era sì sufficiente limitarsi alla grafica, si poteva offrire al neo utente un prodotto anche solo cosmeticamente migliorato: insomma un upgrade tecnico. Con il passare del tempo sorgono però nuovi stimoli ed esigenze, bisogna diversificare l'offerta. Così è accaduto con Play ed oggi, a differenza di ieri, possiamo avere titoli che, in generale, non sono tanto migliorati dal punti di vista audiovisivo ma offrono strutture e soluzione sempre più complesse. Con l'N64 invece abbiamo assistito ad un procedimento inverso, ad una sorta di regresso. Siamo partiti con un titolo eccezionale (sia per realizzazione che per concept) come Mario 64 e al cui fianco ci fu propinato un game tecnicamente non esaltate ma comunque estremamente intrigante e particolare (PilotWings). Da allora, invece di assistere ad una vera propria evoluzione, ci siamo trovati di fronte a prodotti sempre più standardizzati. A giochi raramente all'altezza delle aspettative anche a livello tecnico. Naturalmente sono stati prodotti anche diversi titoli validi, ben confezionati ed intriganti, che però si differenziano dalle controparti a 32 bit per la semplice resa grafica. Nascono così prodotti come StarFox 64, Quake, Duke Nukem o San Francisco Rush... Semplici maquillage grafici (di assoluto valore intendiamoci) che, parlando in termini meramente "commerciali", rappresentano il trionfo di questo "genere". A parte Mario 64 nulla è stato effettivamente eclatante e, al momento, se c'è una macchina che sta vivendo di una fervida "dedizione", aggrappandosi alle futuristiche speranze (64 bit di potenza, 64DD...) è proprio il Nintendo 64, che cerca così di ripararsi di fronte alle lacune di un parco software sicuramente non all'altezza delle aspettative. Non mi sembra ora il caso di affrontare per l'ennesima volta il discorso inerente alla qualità del software di PSX. Basterà dire che, come è ovvio che accada, anche su Sony esistono svariate ciofeche ma, oserei dire, non solo quelle. I capolavori sono molteplici, così come molteplici sono i prodotti originali resi possibili proprio da quella vastità di prodotti che in taluni casi obbliga le software house a diversificare i propri investimenti per staccarsi dalla massa. Ridicolo è il discorso di voler accomunare il PC alla PSX. Per quanto i due mercati presentino punti di contatto, è ovvio che certe produzioni risultino fuori della portata del 32-bit Sony. Detto ciò, è comunque un pregio poter fruire di prodotti "PC" che, proprio perché diversi dal genere consolistico, contribuiscono a rendere ancora più vario il panorama ludico. PSX vanta diversi prodotti originali. Se si tratta dei porting da sala, quelli sono sempre esistiti e penso che molti utenti sarebbero felici di vedere le conversioni dei loro cabinati preferiti anche sul mostro di casa Nintendo. Inoltre, rimanendo in tema di "prestiti", mi pare che anche l'N64 abbia la sua

buona dose di conversioni, conversioni che, in alcuni casi, sono i migliori titoli che la macchina Nintendo vanta in alcuni campi (Quake e Duke per esempio). Sarò forse eccessivamente miope, ma non mi sembra che a Mega si siano mai fatte ingiustizie nelle recensioni dell'N64. I bei titoli sono sempre stati valorizzati, e mi piacerebbe tanto sentire dalla tua viva voce qualche esempio riguardo a titoli ingiustamente osannati e ad altri bocciati mentre si trattava di veri e propri capolavori. Che Mario 64 sia un titolo eccezionale nessuno lo discute, così come nessuno mette in dubbio che la saga di Mario sia una delle serie più riuscite. Paragonare questo titolo con qualsiasi altro prodotto apparso fino ad ora è palesemente imbarazzante: i termini di paragone sono ingestibili e Mario vince sotto tutti i punti di vista; detto ciò, lo stesso imbarazzo lo si prova (in senso inverso) se si allarga il tiro e si prendono ad analizzare nel complesso il parco software di PSX e N64. Nessuno mette in discussione il fatto che il Nintendo 64 sia una macchina di primo piano e tecnicamente all'avanguardia: ciò che manca è ancora la prova dei fatti. Basterebbero più titoli e di qualità superiore per far acquisire al mostro Nintendo una fetta di mercato ben più grande di quella che detiene attualmente; tuttavia, al momento, non sembra che questo possa avvenire. ISS 64 è, per il sottoscritto, la miglior simulazione di calcio disponibile su console, ma questo non mi impedisce di dire che i rallentamenti della grafica sono presenti. Che il Sat non sia riuscito ad ottenere una conversione decente è colpa più di Konami che della macchina (vista la qualità di un titolo come WS). Così, anche per l'N64, non è colpa della console se esiste un solo Mario 64 ma dei programmatori e della loro generale incapacità di sfornare titoli di "nuova generazione". Per quel che riguarda invece i prodotti in uscita, personalmente, considero sempre eventuali giudizi al riguardo abbastanza fumosi. Ovvio è sperare nel meglio e, personalmente, mi auguro anche io che Zelda e F-Zero 64 risultino quei capolavori che tutti ci auguriamo. Detto ciò, al momento preferisco sospendere il mio giudizio, giudicando quanto disponibile sul mercato anche perché, in caso contrario, anche i tuoi esimi colleghi, possessori di altri sistemi, potrebbero fare altrettanto...

Pozioni e Anatemi

LA MORTE TI FA BELLA

A cura di Baron Samedi

Cosa vedono i miei occhi! Un certo DTZ dice di far parte dell'armata Sega. Poveri noi possessori di N64 e PSX, non abbiamo più scampo. Il Saturn e i suoi seguaci ci stanno uccidendo. Ah, è la nostra fine! O forse è il Saturn che sta morendo? O forse è la Sega e le sue terze parti che lo stanno abbandonando? Prendiamo il numero 47 di MC (proprio quello dove è stata pubblicata la lettera di DTZ): titoli per Saturn 5, valutazione sopra l'80% due giochi. Titoli per N64 3, valutazione sopra l'80% tre giochi. Ma come, non era il Saturn che doveva fare una strage e non era il Nintendo 64 una console "per carità"? Sega era una grande hardware e software house (e questo lo dico perché oltre all'N64 posseggo anche un MD) ma con il Sat ha sbagliato troppe cose. Mi fa piacere vedere lettere che difendono il Sat ma mi arrabbio quando i possessori di questa macchina attaccano l'N64. Sonic Jam o Sonic R non possono uscire vincitori da uno scontro con Mario Kart o DKR e neanche WWS'98 può sperare di battere ISS64 anche se si tratta di 2 bellissimi giochi. Non possiamo confrontare il Saturn (morto) con l'Ultra perché, anche se il 64 bit Nintendo ha pochi giochi (e molti di questi brutti) ha un futuro davanti. Futuro fatto da Zelda, Castlevania ed atri titoli molto promettenti. Comunque Sega può rifarsi con il suo 128 bit. Qui sono arrivato alla fine. Tanti saluti dal vostro barone.

Indubbiamente Saturn ha imboccato il viale del tramonto. L'imminente (a quanto pare) avvento della nuova console a 128 bit ha, di fatto, tagliato le gambe alla console di Saturno precludendole qualsiasi possibilità di rinascita. Detto ciò, questo non vuol dire che il software in uscita (almeno fino al lancio della nuova macchina) verrà scemando o che le case che sempre si sono impegnate a sostenere il 32 bit della grande S molleranno tutto e si ritireranno a vita privata. I titoli di richiamo continueranno a uscire e, a conti fatti, è molto probabile che il Saturn possa godere di un altro annetto nel quale regalerà ai suoi utenti prodotti di sicuro valore. Detto ciò, è verissimo che delle 3 macchine quella che in teoria vanta le maggiori possibilità di resistere è proprio il Nintendo 64 e questo per il fatto di vantare un hardware, almeno sulla carta, superiore a quello dei suoi diretti concorrenti. Comunque, non mi pare il caso di trarre conclusioni sulla sorte di una console limitandosi ad analizzare un singolo numero di una rivista. I possessori di Saturn potrebbero far la stessa cosa con l'N64 e

penso che i risultati potrebbero farti molto poco piacere. Saturn e N64 sono due ottime macchine. Sega sta sfruttando bene la sua console (ha iniziato troppo tardi) ma il suo destino pare ormai inevitabile. Nintendo invece ha a disposizione un hadware di sicuro valore, purtroppo il software attualmente disponibile non è sempre all'altezza delle aspettative. Titoli di impatto e da acquistare ce ne sono ma ciò non toglie che siamo lontani da quella rivoluzione annunciata due anni or sono. Non penso che il Saturn e il Nintendo 64 non possano essere paragonati fra di loro per motivi di "longevità" presunta o annunciata. Le nuove console a 128 bit potrebbero spazzare via, non solo i 32, ma anche i 64 bit. Se mi dici che l'N64 è più potente del Saturn io ti dico di sì, se mi dici che il Sat ha più giochi del Nintendo io rispondo che sono d'accordo. Se asserisci invece che l'N64 ha un futuro sicuro mentre il Sat no io ti rispondo... Forse. Tutto dipenderà dai giochi che usciranno nei prossimi mesi e da come

saranno le nuove macchine. Detto ciò divertiamoci con quello che abbiamo ogni giorno limitandoci a fare il tifo per i bei giochi piuttosto che per uno stupido marchio impresso sullo chassis di chissà quale console. Ed ora HyperCat...

A cura d HyperCat

Invincibile Shogun, scrivo questa mia missiva principalmente per far sapere a DTZ, apparso sul numero 47 che i possessori si Saturn non sono i soli ad essere ansiosi, anche noi Nintendo sessantaquattristi abbiamo le nostre matasse da pelare... Volevo dire: Gatte da sbrogliare... Volevo dire... Insomma: anche per noi il cielo è nuvoloso, con rare schiarite sul fronte occidentale e molta nebbia all'orizzonte, Mario calmo o poco mosso (guardo troppa Tivvù!). Ora come ora Il Saturno e il Nintendone si trovano sulla stessa barca con la sostanziale differenza che il Saturn ha un grande passato alle spalle (per cui chi, per ipotesi, si comprasse adesso un Saturn avrebbe comunque a disposizione una vagonata di titoli fra cui scegliere) e il Nintendo 64 ha un incerto futuro davanti (per ora non c'è certo l'imbarazzo della scelta).La (fu) grande "N" ce lo promette ottimo ma quale casa non lo farebbe? Di fallate ne ha fatte tante e parecchie e sta andando avanti con le mani sudate. Molti dei miei colleghi hanno già affiancato una PSX al loro N64 (e come dargli torto). Io ancora non l'ho fatto per tre ragioni. Le prime due si chiamano SnowBunny e Polecat (sono mie amiche ed entrambe possiedono una PSX). La terza non è Lady Vixen che ha un Saturn (non sarete mica così abietti da credere che io abbia agganciato queste dolci creature solo per le loro console vero?) (tu lo dici NdShogun) ma è 'sto 64DD, fonte di speranza e perplessità. Sappiamo tutti che fine hanno fatto fino ad ora gli add-on hardware (Mega CD, e 32X) alla cui categoria è iscritto anche questo 64DD. Gli unici upgrade che abbiano mai funzionato sono stati quelli retroattivi (Super Game Boy, Master System Converter, Sonic & Knuckles) quindi i miei dubbi hanno ragione d'essere; poi anche la politica Kids Oriented mi lascia un po' in crisi: Killer Instinct non mi sembra un picchiaduro progettato per un pubblico di infanti in nessun aspetto e anche Diddy Kong Racing di infantile ha solo l'aspetto grafico (e la risatina iniziale se la potevano proprio risparmiare) perché per il resto è un gioco abbastanza difficile e impegnativo, sicuramente più di Mario Kart 64 (e per fortuna anche più divertente). Furufurufù!

Perché?

GIORNI DI ORDINARI A FOLLIA

A cura di Billy the Phantom

Il mondo è bello perché è vario. Ognuno ha il suo lavoro ed i suoi hobby. Io ho i videogiochi come passatempo e nonostante sia oramai parecchi anni che gioco, mi diverto sempre di più e seguo assiduamente (attraverso le riviste) la sua continua e qualitativa evoluzione. Tutto qui? Cero che no, sennò non mi sarei nemmeno preso la briga di scrivere questa lettera all'onnipotente Shogun che di missive ne leggerà a bizzeffe. La ragione che mi spinge a scrivere è un'altra: sono davvero stufo di sentire dire che i videogiochi sono solo roba da mocciosi e quindi che chi ha più i 16 anni e gioca è un malato o un interdetto. Basta con video gioco uguale roba da moccioso. Aprite gli occhi e vedrete che non è così: l'altro gioco ero con la mia fidanzata Manuela alla disperata ricerca di un videogioco per il mio Saturn (il gioco in questione Layer Section 2 di Taito), entro quindi in uno dei tanti negozi della mia città e cosa vedo? Due signori di mezza età che con la scusa di comprare un gioco al figlio (balla colossale perché conoscevano tutto il software Saturn e PSX dalla A alla Z) giocavano rispettivamente uno a F1 '97 e l'altro a X Men Vs Street Fighter. Patetico quindi vedere due cinquantenni che giocano e si divertono non poco? Non direi proprio, anzi, mi ha fatto piacere vedere come due persone non più giovanissime si divertivano con i così detti passatempi della "nuova generazione". Il fatto è che dopo aver visto questo bel quadretto, Layer Section 2 non l'ho trovato neanche qui. Trovo inoltre che questa teoria del "video gioco uguale roba da moccioso" possa essere smentita dal genere di titoli prodotti in questi ultimi tempi. Prendiamo ad esempio i game disponibili per le 3 piattaforme più vendute: Sat, PSX e N64. Vi sembra che Sega Rally e Disc World siano prodotti facili e ideali per i più piccini? E Final Fantasy 7 che mi dite? Per non parlar e poi di Diddy Kong R che inganna per la grafica pulita e colorata ma poi è un concentrato di difficoltà. Potrei riempire pagine e pagine intere di giochi che non sono adatti ai bambini come Resident Evil 1 e 2, V-Rally, Turok, Grandia ecc. ecc. ecc. Insomma quello che dovevo dire l'ho detto quindi, che tu Shogun voglia pubblicare o no questa mia missiva, non importa. Io mi sono sfogato e ora me ne vado a giocare alla faccia di quella schiera di conformisti che quotidianamente ci circondano. Saluto infine la mia fidanzata Manuela che è la cosa a cui tengo di più dopo il mio Saturn). Scherzo!! (ma non ne sono del tutto convinto). Cose dell'altro mondo...

I luoghi comuni sono duri a morire, così capita spesso di incontrare gente che giudica passatempi e categorie in base a idee o convinzioni radicate dalla notte dei tempi e che ai giorni nostri, in seguito allo sviluppo tecnologico sempre crescente, non hanno più ragione di esistere. A tutto questo bisogna anche aggiungere un atteggiamento negativo di diverse persone nei confronti del videoludismo considerato non un'arte ma, nella migliore delle ipotesi, come una mera perdita di tempo. In questo campo la lotta rimarrà sempre aperta e il massimo a cui potremo puntare sarà una pacifica convivenza ma non di più. Detto ciò, bisogna sfuggire anche ad un altro preconcetto, una abitudine di pensiero che affligge i videogiocatori di vecchia data ovvero il fatto che i ragazzini dei nostri giorni si dilettino solo con prodotti semplicistici e che, per loro, struttura e meccanica di gioco non contino. Bambino non è sinonimo di scemo quindi non vedo perché limitare l'interesse di quelli che saranno i videogiocatori del futuro a determinati settori. Oggi come oggi la situazione è cambiata sotto tutti i punti di vista e, se il mercato ha subito una profonda evoluzione, la stessa cosa è accaduta anche per il pubblico e per fruitori di qualsiasi età.

Game Boy?

MEGLIO PLAY GIRL

A cura di Imu

Caro Shogun,
scrivo alla mitica Mega redazione dopo aver letto la missiva di Cinquegrana e per esporre la mia modesta opinione sul tema Ragazze contro Videogiochi. Ora essendo una videogiocatrice convinta, e conoscendo e avendo analizzato a fondo la situazione, posso

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Chi ha salvato Lara Croft?

MEMORY CARD 256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD 240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD 15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

REAL ARCADE GUN

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

SPECIAL EDITION GIUGNO '98

In esclusiva da Joytech & DB-Line : **Italy Memory Card & Joypad World Cup**
- PlayStation Football Special Edition Controller Plus con Turbo e Slow Motion feautures
- Italy Memory Card Special Edition up to 15 game saves

La nostra squadra di salvataggio!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per Playstation nella versione a 15 e a 240 blocchi di salvataggio, per Sega Saturn nella versione 8 mega e per Nintendo 64 nelle versioni a 256 k e a 1 mega.

E' UN'ESCLUSIVA:

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

affermare che la così poca simpatia da parte delle ragazze verso i videogiochi è determinata da un fattore culturale, in parole povere: alla maggior parte delle ragazze viene detto e insegnato che i videogiochi sono passatempi prettamente maschili e quindi le suddette ragazze evitano anche solo di provare a giocare. Non parliamo poi delle volte, e sono numerose, in cui i videogiochi sono usati come prova di esibizione del tipo: io ho una Psx, quindi sono superiore a voi che avete una macchina a 16 bit come il Super Nes. Dio, che rabbia. Io possiedo un Saturn, ma certo non lo dico ai quattro venti solo per essere notata o qualcosa di più. Questo succede anche nelle ragazze, che per farsi notare dai ragazzi, cominciano a videogiocare anche senza voglia. Qualcosa del tipo videogioco - possesso - passione. Sarà ma la cosa che mi fa impazzire di più è quando io me ne sto tutta beata a leggere MC o PC Force, mentre le mie colleghe si beccano Di Caprio, Back Street Boys, ecc. ecc. E mi guardano con uno sguardo compassionevole, lungo, contrito: come uno che ha vinto al gratta e vinci e al posto dei soldi prende 3 biglietti e lì perde tutti e 3 (come, tutto qui?). Perché secondo alcune persone (un poco malate di mente, non c'è dubbio) noi ragazze non ci possiamo divertire con i videogiochi? C'è qualche movimento maschilista in giro? Non che io sappia, per fortuna. Bene, e allora, volete spiegare a me perché superati i confini italiani e entrati in Europa, superate le guerre, superati i terremoti, superati i maremoti, superato quello che passava sulla destra, non si riesce a superare questa piccola incomprensione? E' vero che non è poi così semplice come uno schiocco di dita però con la buona volontà... Non si fa così... Senza pensare poi, che ci sono certe ragazze a cui piacerebbe molto giocare con i videogame, ma si vergognano, pensando che questa voglia sia una strana tendenza e che guardano i propri compagni maschi mentre esibiscono i trucchi di TR 2 in animate discussioni sul tema: "che divertimento c'è a giocare da soli, senza le adorate soluzioni che ci fanno finire senza sprechi di energie per il nostro acuminato (nel senso di pieno di acume) cervello e senza divertimento alcuno il nuovo gioco appena comprato?" (ammettono che le soluzioni sono comode, in alcuni momenti, però sai che noia, giocare sempre con quelle) con un'aria triste, nostalgica, sofferente. Quelle poi mi fanno pena, qualche volta le prenderei e le picchierei (ma se prima ho detto che mi fanno pena...). Insomma, mettiamo insieme tutti gli elementi analizzati, e che abbiamo? Video giochi + ragazze + desiderio + inconcepibilità + maschilismo + 2 dozzine di uova = casino! E non capisco perché io, che non mi sono mai posta il problema, debba stare qui a lambiccarmi il cervello su questi casini mentre lo potrei usare per giocare a Riven! Ma il fatto è che mi fa incavolare!!!!!! E secondo alcuni (e 2) le ragazze non possono giocare con i videogiochi, e perché no, ballare la salsa, la rumba e il merenghe? Perché loro sì e noi no? Perché sì! Okay... Come okay. Siamo passati dalla loro parte? Abbiamo cambiato partito? Calmi, calmi non ci scaldiamo (anche se qui sto polemizzando solo io). Certe volte divento un po' triste e potrei picchiare qualcuno, ma cercate di capirmi! Concludo la mia missiva con un fatto curioso: anche a mezzo piace da impazzire GH, come alla ragazza di Cinquegrana, che ho finito più volte in barba al cugino che non ci ha capito nulla. Non è che questo videogioco esercita influssi magnetici suo noi ragazze?

Riceviamo e, volentieri, pubblichiamo a dimostrazione del fatto che le ragazze che si dilettano coi videogiochi, così come la buona vecchia Nessie, esistono eccome!

Video Violenza:

SINTESI DEI CONTENUTI

A cura di Tex

Caro Fabio,
sono Michele e posseggo un 16 ed un 32 bit, entrambi targati Sega. su qualche numero fa, rispondendo ad un lettore che ti accusava di pubblicare lettere con temi triti e ritriti come il dibattito nostalgici contro avanguardia (che ultimamente sembra decisamente scemare), avevi risposto che tocca a noi lettori proporre temi nuovi che possano attirare l'interesse del pubblico ed è proprio a tal proposito che ti scrivo questa lettera. L'argomento che vorrei trattare è un tema che non ho ancora avuto occasione di vedere affrontato su queste pagine ed è: perché giochiamo con i video giochi? Perché ci divertiamo, direte voi, ma per quale motivo traiamo tanto divertimento a picchiare a sangue un nemico che ci si para davanti o a bombardare senza pietà aerei e basi nemiche esultando per ogni avversario che cade? E cosa ci spinge a tuffarci in un mondo così inesistente dove tutto ciò che facciamo non è altro che pura illusione? Penso che nessuno si sia mai posto seriamente il problema ed io, nel mio piccolo, vorrei tentare di spiegare a tutti voi la ragione della nostra comune passione. Quello di cui sono convinto è che i videogiochi con la loro realtà illusoria, rappresentino per noi una sorta di bacchetta magica con cui possiamo rendere reali i nostri sogni e sfamare i nostri istinti. Infatti, ogni volta che giochiamo, noi ci trasformiamo inevitabilmente nel personaggio che stiamo usando e veniamo proiettati nel suo mondo. Quanti di noi avranno sognato di

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

☎ (0362) 238.148

Siamo lieti di offrirVi tutto ciò che abbiamo per PlayStation:

ANIMATION

NEON GENES. EVANGELION (JAP)	159.900
NOEL LA NEIGE (JAP)	159.900
TOKIMEKI MEMORIAL 2 (JAP)	159.900

ARCADE

ARKANOID RETURNS (JAP)	119.900
BOMBERMAN WARS (JAP)	159.900
BOMBERMAN WORLD (JAP)	149.900
BUBBLE BOBBLE	99.900
CAESAR'S PALACE	99.900
CAESAR'S PALACE (USA)	99.900
CRYPT KILLER	99.900
CRYPT KILLER (USA)	99.900
FROGGER	99.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
LETHAL ENFORCERS (USA)	99.900
LODE RUNNER (USA)	129.900
PARAPPA THE RAPPER	79.900
PRO PINBALL: TIMESHOCK!	99.900
ROBOTRON-X	79.900
ROBOTRON-X (USA)	49.900
SPACE INVADERS (JAP)	99.900
TIME CRISIS + GCOM 45	159.900

AVVENTURA

BROKEN SWORD 2 (FRA)	79.900
BROKEN SWORD 2 (ITA)	99.900
CASPER	79.900
CLOCK TOWER	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	99.900
DEATHTRAP DUNGEON (USA)	99.900
DISCWORLD 2 (ITA)	99.900
DISCWORLD 2 (USA)	99.900
ENIGMA (JAP)	159.900
EXCALIBUR (ITA)	79.900
GHOST DEAD (JAP)	159.900
KOWLOON'S GATE (JAP)	159.900
LAST REPORT (ITA)	99.900
NIGHTMARE CREATURES	99.900
OVERBLOOD	79.900
PARASITE EVE (JAP)	159.900
PAX CORPUS	99.900
PERFECT ASSASSIN	99.900
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	89.900
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119.900
RESIDENT EVIL 2 (USA)	119.900
RIVEN	119.900
TAIL CONCERTO (JAP)	159.900
THE NOTE	99.900
TOMB RAIDER (PLATINUM)	59.900
TOMB RAIDER 2 (FRA)	89.900
TOMB RAIDER 2 (ITA)	99.900
TOMB RAIDER 2 (USA)	99.900

AZIONE

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49.900
BATMAN & ROBIN (ITA)	99.900
BEAST WARS TRANSFORMERS	99.900
BELTROGGER 9 (JAP)	99.900
BLAST CHAMBER	59.900
BLAST CHAMBER (USA)	49.900
BRAHMA FORCE (USA)	99.900
BUG RIDERS (USA)	99.900
CASTLEVANIA	99.900
CRITICAL DEPTH	99.900
CRITICAL DEPTH (USA)	99.900
CRUSADER NO REMORSE	99.900
CYBER SLED (USA)	49.900
CYBERIA	49.900
DEFCON 5 (USA)	49.900
DESCENT	49.900
DESCENT (USA)	49.900
DESCENT 2	79.900
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49.900
DISRUPTOR	59.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	159.900
FADE TO BLACK (PLATINUM)	49.900
FANTASTIC FOUR (USA)	99.900
FINAL DOOM	79.900
FORSAKEN	99.900
FORSAKEN (USA)	99.900
FRONT MISSION 2 (JAP)	99.900
FRONT MISSION ALTERN. (JAP)	159.900
GHOST IN THE SHELL (JAP)	119.900
G-POLICE	99.900
GRID RUN	49.900
HEXEN	99.900
IMPACT RACING (USA)	49.900
IRON MAN X/O (USA)	49.900
JUDGE DREDD	99.900
LOADED (PLATINUM)	49.900
LOST WORLD (THE) (ITA)	99.900
MDK	99.900
MECH WARRIOR 2	99.900
MECH WARRIOR 2 (USA)	99.900
MEN IN BLACK (ITA)	99.900
NANOTEK WARRIORS	79.900
NEW SD GUNDAM GENGOKU (JAP)	99.900
NIGHTMARE CREATURES (USA)	99.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE (ITA)	99.900
ONE	99.900
PERFECT WEAPON	49.900
PITBALL	49.900
PITFALL 3D	99.900
PITFALL 3D (USA)	99.900
PO'ED	59.900
PROJECT OVERKILL (USA)	79.900
RAMPAGE WORLD TOUR (USA)	99.900
REAL ROBOTS FINAL ATTCK (JAP)	159.900
REBOOT	99.900
REBOOT (USA)	99.900
RE-LOADED	49.900
ROSCO MCQUEEN	99.900
SHADOW MASTER	99.900
SKELETON WARRIORS	49.900
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	49.900
SOVIET STRIKE (USA)	49.900
SPAWN	99.900
SPAWN (USA)	99.900
SPIDER (USA)	49.900
STEEL HARBINGER	79.900
SYNDICATE WARS	69.900
TENCHU (JAP)	159.900
TENKA (USA)	99.900
TIME BOKEN (JAP)	119.900
TIME BOKEN 2 (JAP)	159.900
TREASURE OF THE DEEP	99.900
TUNNEL B1	49.900
TWISTED METAL	49.900
XENOGEARS (JAP)	159.900

COMPILATION

ATARI GREATEST HITS (USA)	99.900
ATARI GREATEST HITS 2	99.900
NAMCO MUSEUM VOL.2 (USA)	99.900
NAMCO MUSEUM VOL.5	99.900
NAMCO MUSEUM VOL.5 (USA)	99.900
PARODIUS DELUXE PACK (JAP)	119.900
SALAMANDER DLX PACK + (JAP)	159.900
STREET FIGHTER COLLECT. (JAP)	129.900

GUIDA

ANDRETTI RACING (USA)	49.900
AYRTON SENNA'S KART DUEL 2	99.900
BALL BLAZER 3D (USA)	99.900
CHORO Q-2 (JAP)	99.900
CHORO Q-3 (JAP)	159.900
COURIER CRISIS	99.900
CYBER SPEED	49.900
CYBER SPEED (USA)	49.900
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)	49.900
EXPLOSIVE RACING	99.900
FELONY 11-79	99.900
FORMULA 1 (ITA) (PLATINUM)	49.900
FORMULA 1 '97 (ITA)	99.900
FORMULA KARTS (ITA)	79.900
GRAN TURISMO (ITA)	99.900
GRAN TURISMO (JAP)	119.900
GRAN TURISMO (USA)	119.900
GRAND THEFT AUTO	99.900
GRAND TOUR RACING (USA)	99.900
INDY 500	99.900
JET MOTO 2 (USA)	99.900
MCGRATH MOTOCROSS (USA)	129.900
MICROMACHINES V3 (PLATINUM)	99.900
MIDNIGHT RUN	99.900
MONSTER TRUCK	99.900
MOTO RACER	99.900
MOTOR MASH	99.900
MOTORHEAD	99.900
NASCAR 98	99.900
NASCAR 98 (USA)	99.900
NEED FOR SPEED	79.900
NEED FOR SPEED 3	99.900
NEED FOR SPEED V-RALLY (USA)	99.900
NEWMAN-HAAS RACING	99.900
OFF-WORLD INTERCEPTOR (USA)	49.900
PEAK PERFORMANCE	99.900
PEAK PERFORMANCE (USA)	79.900
PORSCHE CHALLENGE (PLAT.)	49.900
POWERBOAT RACING	99.900
RAGE RACER	99.900
RALLY CROSS (USA)	79.900
RAPID RACER	99.900
RED ASPHALT (USA)	129.900
RIDGE RACER REVOLUTION (PL.)	49.900
ROAD RASH (PLATINUM)	49.900
SPEED KING (JAP)	99.900
SPEED RACER (USA)	129.900
STREET RACER (USA)	49.900
SUPERSONIC RACERS	59.900
TEST DRIVE 4 (ITA)	99.900
TEST DRIVE 4 (USA)	99.900
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)	79.900
THUNDER TRACK RALLY (USA)	99.900
TOCA TOURING CAR	99.900
V-RALLY	99.900
WIPEOUT (PLATINUM)	49.900
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49.900

PICCHIADURO

BLOODY ROAR	99.900
BUSHIDO BLADE	99.900
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	159.900
CRITICAL BLOW (JAP)	159.900
CRITICOM	59.900
CYBERBOTS (JAP)	159.900
DARKSTALKERS	79.900
DEAD OR ALIVE (JAP)	149.900
DEAD OR ALIVE (USA)	149.900
DRAGON BALL-Z 2 LEGEND (JAP)	99.900
DRAGON BALL-Z FINAL BT	99.900
DRAGON BALL-Z FINAL BT (JAP)	99.900
DRAGON BALL-Z FINAL BT (USA)	99.900
DYNASTY WARRIORS (USA)	99.900
FATAL FURY REAL BOUT	79.900
GUNDAM BATTLE MASTER (JAP)	99.900
GUNDAM BATTLE MASTER 2 (JAP)	159.900
HEAVEN'S GATE	99.900
IRON & BLOOD	49.900
IRON & BLOOD (USA)	49.900
MASTERS FIGHTER (JAP)	159.900
MASTERS OF TERAS KASI	99.900
MASTERS OF TERAS KASI (USA)	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	79.900
PSYCHIC FORCE	99.900
RISE 2 RESURRECTION	49.900
ROBOPIT	49.900
ROBOPIT (USA)	49.900
SAMURAI SHOWDOWN 3	79.900
SAMURAI SHOWDOWN 4 (JAP)	159.900
SANGOKUMUSOU (JAP)	79.900
SLAM DRAGON (JAP)	49.900
SOUL BLADE	99.900
STAR GLADIATOR (USA)	79.900
STREET FIGHTER EX-PLUS	99.900
SUBZERO MK MYTHOLOGIES	99.900
TEKKEN (PLATINUM)	49.900
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49.900
TEKKEN 3 (JAP)	119.900
TEKKEN 3 (USA)	119.900
TEKKEN 3 + DUAL SHOCK (JAP)	189.900
TOSHINDEN (PLATINUM)	49.900
TOSHINDEN 3 (JAP)	99.900
TOSHINDEN 3 (USA)	79.900
VS.	99.900
WARGODS	99.900
XMEN VS. STREET FIGHTER (JAP)	159.900
XMEN: CHILDREN OF ATOM	99.900
XMEN: CHILDREN OF ATOM (USA)	99.900
ZERO DIVIDE 2 (JAP)	159.900

PLATFORM

BLASTO (USA)	129.900
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49.900
CRASH BANDICOOT 2	99.900
CROC	99.900
EARTHWORM JIM 2	79.900
FROGGER (USA)	99.900
GEX 2 ENTER THE GECKO	99.900
HERC'S ADVENTURE (ITA)	99.900
HERCULES (ITA)	99.900
IZNOGOUD (ITA)	99.900
JERSEY DEVIL	99.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900
JUMPING FLASH 2	79.900
KLONOA (USA)	139.900
LOMAX	99.900
LUCKY LUKE	99.900
OVERBOARD!	99.900
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49.900
PANDEMONIUM 2 (USA)	99.900
POY! POY! (USA)	129.900
PUNKY SKUNK (USA)	129.900
RASCAL	99.900
RAYMAN (PLATINUM)	49.900
SHIPWRECKERS! (USA)	99.900
SKULLMONKEYS	99.900
SKULLMONKEYS (USA)	99.900
TRASH IT!	99.900
WHIZZ	99.900

PUZZLE

BUSTAMOVE 2 (PLATINUM)	49.900
BUSTAMOVE 3 DX	79.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 (USA)	79.900
SUPER PUZZLE FIGHTERS 2	79.900
TECMO STACKERS (USA)	129.900
TETRIS PLUS	99.900

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99.900
AIR COMBAT (PLATINUM)	49.900
ATRAIN (USA)	49.900
BLACK DAWN	79.900
BLACK DAWN (USA)	49.900
BRAVO AIR RACE (USA)	99.900
BROKEN HELIX (USA)	99.900
DARKLIGHT CONFLICT	49.900
GO! BY TRAIN (JAP)	159.900
JUPITER STRIKE	49.900
RAINBOW WINGS (JAP)	159.900
REBEL ASSAULT 2 (ITA)	99.900
SIMCITY 2000	79.900
STEEL REIGN	79.900
STEEL REIGN (USA)	79.900
THEME HOSPITAL	99.900
THUNDERHAWK 2 (PLATINUM)	49.900
TIGERSHARK	99.900
TIGERSHARK (USA)	99.900
TRANSPORT TYCOON	99.900
WING COMMANDER 4	99.900
WING COMMANDER 4 (USA)	99.900
WING OVER	99.900
X-COM (USA)	49.900
ZERO PILOT (JAP)	159.900

SPARATUTTO

EINHANDER (JAP)	129.900
EINHANDER (USA)	129.900
G-DARIUS (JAP)	159.900
IMAGE FIGHT + XMULTIPLY (JAP)	159.900
MEGA MAN X3	79.900
MEGA MAN X4 (USA)	99.900
RAYSTORM	79.900
R-TYPES (JAP)	159.900
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	49.900
SLAM SCAPE (USA)	49.900
STARWINDER	79.900
TENKA	99.900
VIEW POINT	49.900
X-2	49.900
X-2 (JAP)	49.900
XEVIOUS 3D/G+ (JAP)	79.900
XEVIOUS 3D/G+ (USA)	79.900

SPORTIVI

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	49.900
ACTUA SOCCER 2 (ING)	89.900
ACTUA SOCCER 2 (ITA)	99.900
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	59.900
ADIDAS POWER SOCCER (PLAT.)	49.900
ADIDAS POWER SOCCER 2	99.900
ALL-STARS BASEBALL (USA)	99.900
BATTLE SPORT	79.900
BOMBA 98 (ITA)	99.900
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	99.900
CHILL	99.900
COOLBOARDERS 2	99.900
EXTREME SNOW BREAK	99.900
FIFA 96 (PLATINUM)	49.900
FIFA 98 (ITA)	99.900
FIFA WORLD CUP 98 (ITA)	99.900
FINAL ROUND BOXING (JAP)	159.900
FINAL ROUND GOLF (USA)	49.900
HOT SHOTS GOLF (USA)	129.900
INT'L TRACK & FIELD (PLATINUM)	59.900
ISS PRO (PLATINUM)	59.900
KICK OFF WORLD MANAGER (ITA)	99.900
KONAMI OPEN GOLF	59.900
LEAGUE OF PAIN (USA)	49.900
MADDEN 97 (USA)	49.900
MADDEN 98	99.900
MLB 99 (USA)	129.900
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	99.900
NAMCO TENNIS SMASH COURT	99.900
NBA FASTBREAK 98	99.900
NBA IN THE ZONE	59.900
NBA LIVE 97	69.900
NBA LIVE 98	99.900
NBA PRO 98	99.900
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	89.900
NCAA GAME BREAKER (USA)	79.900
NCAA GAME BREAKER 98 (USA)	129.900
NEW JAPAN WRESTLING 3 (JAP)	159.900
NFL FULL CONTACT (USA)	99.900
NHL 97	69.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKAWAY 98	99.900
NHL FACE OFF 97	79.900
NHL FACE OFF 97 (USA)	49.900
NHL FACE OFF 98	79.900
NHL OPEN ICE CHALLENGE (USA)	99.900
NHL POWERPLAY	99.900
NHL POWERPLAY (USA)	49.900
PGA TOUR 97 (USA)	49.900
PGA TOUR 98	99.900
PGA TOUR 98 (USA)	99.900
PLAY STADIUM 3 (JAP)	159.900
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	99.900
SNOW RACER 98	99.900
TECMO SUPER BOWL (USA)	129.900
TOTAL NBA 98	89.900
TRIPLE PLAY 99 (USA)	129.900
VR BASEBALL 99 (USA)	129.900
WCW VS. NITRO (USA)	129.900
WCW VS. THE WORLD	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER 98	99.900

STRATEGIA

ALUNDRA (USA)	129.900
BATTLESTATIONS	99.900
BREATH OF FIRE 3 (USA)	149.900
CARNAGE HEART	79.900
CHOCOBO'S (JAP)	159.900
COMMAND & CONQUER	79.900
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	99.900
DIABLO	99.900
FINAL FANTASY 5 (JAP)	159.900
FINAL FANTASY 7	99.900
FINAL FANTASY TACTICS (JAP)	99.900
FINAL FANTASY TACTICS (USA)	129.900
GUNDAM G CENTURY (JAP)	119.900
KING'S FIELD	79.900
MAGIC THE GATHERING	99.900
MAGIC THE GATHERING (USA)	99.900
MASS DESTRUCTION (USA)	99.900
MONOPOLY (USA)	129.900
OGRE BATTLE (USA)	149.900
RISK (USA)	129.900
SAGA FRONTIER (USA)	129.900
SAMURAI SHOWDOWN RPG (JAP)	159.900
SOLDENERSCHILDS (JAP)	159.900
TACTICS OGRE (USA)	149.900
ULTRAMAN ZEAS (JAP)	49.900
VANDAL HEARTS (USA)	99.900
WARCRAFT 2 (ITA)	99.900

Anche quest'anno abbiamo visitato l'E3 SHOW ad ATLANTA per conoscere in anticipo tutte le novità in arrivo per il 1998!

diventare degli eroi dagli incredibili poteri e di andare a salvare la ragazza che ci piace tanto? Quanti di noi avranno sognato di scoprirsi invincibili guerrieri senza paura che si lanciano per salvare il mondo stupendo amici e conoscenti? Ma questi sono solo sogni che non potranno mai trovare riscontro nella realtà se non in quella virtuale. Ma allora sorge un problema non trascurabile: il rischio è che alcuni di noi si chiudano in questa realtà e che ritenendosi soddisfatti della vita abbandonino ogni obiettivo perché è già stato raggiunto per mezzo dei videogiochi. No, il divertimento elettronico deve essere un mezzo per sfogarci e liberarci da ogni tensione dandoci la possibilità di affrontare la nostra esistenza con più grinta e determinazione. Non un guscio in cui rintanarsi per sfuggire alle paure perché allora sì che correremmo il rischio di diventare come i ragazzi del cavalcavia. Prima però ho detto che, oltre a soddisfare i nostri sogni, i video giochi soddisfano anche i nostri istinti: ma a che istinto mi riferisco ? Ho anche chiesto come mai troviamo divertente poter fare del male a qualcuno, quale voglia così dannatamente sadica ci può dare piacere nel commettere determinate azioni. E qui arriva un punto a favore dei videogiochi che diventa il cavallo di battaglia contro chi accusa noi poveri videoutenti di essere dei futuri lanciatori di massi. Il fatto è che l'uomo nasconde dentro di sé un istinto particolarmente sadico che lo fa gioire di fronte a determinate scene: non si spiegherebbe altrimenti il divertimento provato dai romani nell'assistere ai massacri di poveri cristiani sbranati dai leoni o nell'assistere alla lotta dei gladiatori dove esseri umani si uccidevano come bestie. Basta vedere chi si diverte con gli incontri di pugilato o di wrestling o a chi prova gusto a guardare film particolarmente ricchi di scene di violenza, ed è proprio al cinema che volevo arrivare. Ciò che rende i videogiochi positivi è che con essi possiamo sfogarci e liberarci temporaneamente di queste nostre tendenze mentre i film particolarmente violenti non solo non ci liberano da questo fardello ma lo accrescono ancora di più. In questo modo nessun videogiocatore desidererà mai staccare la testa con la spina dorsale a qualcuno perché lo ha già fatto virtualmente e se lo desiderasse rifare non dovrebbe fare altro che rigiocare per riprovare le stesse sensazioni. Come si vede quindi i videogiochi fanno tutt'altro che male, se usati nella giusta maniera. E con questo ho finito il mio lungo discorso che spero verrà pubblicato per sapere cosa ne pensi tu Fabio e gli altri lettori. Saluti.

I videogiochi sono una forma d'arte e, come ogni forma d'arte degna di questo nome, esercitano una influenza, degli stimoli sugli individui che ne fruiscono. Nascono così i famigerati mondi alternativi, la realtà virtuale, dei veri e propri universi che sfuggono a qualsiasi legge fisica e nei quali il video utente viene ad integrarsi completamente risultando, non un Dio o una entità creatrice, ma una parte del tutto che persegue un proprio scopo. In un simile contesto la libertà da parte dell'utente appare, tutto sommato, limitata. In fondo, nella maggior parte dei giochi, ci si limita a seguire schemi predeterminati. Non esistono titoli in grado di fornire all'utente quella libertà riscontrabile nel mondo reale ma forse è proprio questo fatto, unito alla follia di determinate situazioni, che rende il videogioco così intrigante. Il mondo nel quale ci si viene a trovare è quindi profondamente diverso dalla realtà, ha meno complicazioni, è più lineare e questo ci permette di dimenticare i problemi di ogni giorno. È questa una delle qualità indispensabili per una forma d'arte ovvero la capacità di alienare il suo fruitore, rendendolo anche per un breve istante suo. Detto ciò, la realtà creata da una qualsiasi forma d'arte presenta una longevità limitata causata dal suo essere imprigionata all'interno di particolari schemi. L'alienazione risulta quindi un processo limitato nel tempo che non può staccare l'utente in maniera definitiva dalla realtà. Ponendo infatti caso che anche una persona trovasse la vita quotidiana noiosa, il tuffarsi ossessivo in una qualsiasi forma di arte risulterebbe anch'esso monotono. Si verrebbe così costretti a spostarsi in un altro campo per passare poi a quello successivo. Il cerchio proseguirebbe dando vita a varie forme di esperienza che analizzate nel complesso possono essere considerate, non come un separarsi dalla realtà, ma come la più perfetta delle esistenze. Ovviamente, questo tipo di concezione è plausibile a patto che l'individuo che ne fruisce sia dotato di un minimo di conoscenza, di un livello di istruzione normale e di una psiche stabile. I cosiddetti elementi devianti sfuggono a qualsiasi definizione e non è su di essi che può essere condotto uno studio che abbia la benché minima funzione sociale. Per questi individui qualsiasi forma d'arte può risultare deleteria in quanto, già a priori, non accettano quelle regole che stanno alla base della vita comunitaria. Mi sembra quindi riduttivo limitare i videogiochi a semplice valvola di sfogo. Non credo che l'utilizzo di questo nuovo sistema di intrattenimento possa diminuire la violenza così come non credo che possa amplificarla. Per sua natura l'uomo non è né buono né cattivo. Molto dipende dalla società e dalle leggi che gli individui che la compongono si danno per regolamentare la vita di gruppo. Per quanto ci possa sembrare barbaro il comportamento dei romani era perfettamente in linea con il loro tempo. Noi oggi giudichiamo con canoni differenti, non preoccupandoci di capire ma limitandoci a giudicare. È un dato di fatto che i videogames siano la forma d'arte e di comunicazione che offre all'utente le maggiori possibilità di interazione, ma non credo che il male o la violenza possa essere ricondotti, solo ed esclusivamente, ad un abuso della pellicola cinematografica. Esistono quadri che raffigurano scene di lotta, poesie e libri, melodie e brani che inneggiano alla morte eppure nessuno di essi è stato sfiorato dalla tua analisi. Anche tu caro Tex, a mio modo di vedere, commetti con queste tue affermazione un errore analogo a quello dei detrattori di questa nostra categoria: di fatto ti ergi a giudice e operi una selezione del tutto arbitraria e personale che crea nella tua mente una frattura tra forme d'arte di serie A e B. È vero, i film danno solo una visione passiva degli eventi ma le pellicole possono, almeno per il momento, ricreare scene e proporre situazioni impensabili per un videogioco. Tutto sta all'intuizione del fruitore. È l'individuo il vero fattore discriminante. Penso che nessuna persona sana di mente possa provare un desiderio simile a quella da te descritto. Il ridurre il videogioco a valvola di sfogo è, almeno secondo me, assai svilente.

DEEP IMPACT

E dopo questa ennesima battaglia ecco giungere finalmente il tanto agognato riposo del guerriero. Un riposo che si traduce in un paio di giorni di totale svacco. Si scollega il cervello, non si vuole fare più nulla, tuttavia capita di sovente che proprio in questi attimo in questi periodi di pausa il nostro beneamato cervello dia i suoi più interessanti segni di vita proponendoci riflessioni degne di nota. Scattano allora le corse a brandelli di carta, a matite sempre senza punta, per ridursi poi ascrivere con il rossetto della mamma sul primo Clinex che ci capita a tiro. E questa è storia.

Posta (Stra)Ordinaria — **Mega Mail – Mega Console, Via XXV Aprile, 39, 20091 Bresso (Milano)**

Telefono — **02 - 66526289, martedì dalle 14 alle 16 per info varie, giovedì dalle 15 alle 17 per trucchi e soluzioni**

Fax — **02 – 66526222, Specificare Mega Mail**

E-Mail — **f.ravetto@agora.stm.it**

Anno dopo anno, mese dopo mese, giorno dopo giorno, sempre più lettori si stano affidando alle cure di Mega Expert nel tentativo di guarire dai dubbi che, quotidianamente, il videoludismo genera nelle loro menti. Sfortunatamente il costante progresso porta sempre ad un costante aumento degli inconvenienti legati alla voglia di sapere, una voglia irrefrenabile, irresistibile, instoppabile, un po' come la mia mamma quando va in macchina. Purtroppo, al momento, non siamo ancora in grado di fornirvi l'esatto tragitto del folle mezzo; quanto ci è dato fare è rispondere ai vostri quesiti il tutto sperando di giungere in tempo, prima che il vostro spessore diventi quello di una sottiletta.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091
Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

"...nella torre sia di notte che di giorno
Una dama aspetta il suo ritorno
Ma il prode paladino Guglielmo
Ingaggiando un triste duello
Uccise il suo cavaliere bello."

Ma come è potuta sfuggirti, o coraggioso Shogun, la splendida terzina finale? Che forse tutte le domande a te poste dagli intrepidi lettori ti abbiano offuscato la mente? Da, orsù, torna in te stesso e, se ti è possibile, rispondi anche alle mie domande senza senso.
La prima domanda che di pongo è se tra la lista dei giochi per Saturno Fighting Force farà ritorno.
Se energia ancor ti resta dimmi se di vedere Riven o Choro Q Park c'è una speranza mesta.
Porgo i miei ringraziamenti a tutta la vostra redazione che per me è la migliore.

Lorenzo

1.Fighting Force è stato cancellato e spero che per questo tu non ti senta disperato.
2. Riven sì, Choro Q Park è già uscito. Si è beccato un 79 sul numero scorso di Mega Console.

Ave Shogun,
sono il capo di una banda di dei potentissimi e sono approdato dopo tante ricerche e moltissimi fallimenti, dopo aver terminato tutti i giochi di Mario e avere sudato un migliaio di camicie nei vari capitoli di Link alla vostra e a me cara rivista mega console. Ora, dopo tante peripezie sono qui con delle domande per voi:
1. Quale è la data ufficiale dell'uscita di Zelda in Giappone? E quella americana e europea coincideranno? La lingua del sol levante procurerà molti problemi?
2. Per caso qualcuno sta lavorando a un seguito di Mario 64? Se sì, si potranno utilizzare vari personaggi come in Super Mario 2?
3. Luigi segue sempre Mario per rubargli la ragazza? E perché in Mario is Missing lo dobbiamo cercare?
4. Il mitico Ken è davvero invincibile?
5. Volevo sapere le Execution dei personaggi segreti di Mace.
6. Perché su 2 riviste francesi hanno dato 90 e 86 a Lamborghini e a Mace e voi notevolmente meno?
7. Dove è finito EarthWorm Jim 3D?
Saluto Paolo Eliani, Claudio Legnani, e capelli di paglia.

Fobia

1. Una data precisa non esiste ancora. La versione americano dovrebbe seguire a breve distanza quella Giappo e pare proprio che, così come era accaduto per la versione sul Snes, la comprensione del testo non sarà decisiva ai fini del completamento del gioco.
2. Miyamoto ha cominciato a gettarne le basi.
3. Sì. Perché è un beota.
4. Forse...
5. La tua richiesta è stata girata al buon Bond. Vedremo cosa è possibile fare.
6. Metri di giudizio.
7. Ci stanno lavorando. Di sicuro si vedrà all'E3 di Atlanta. Checka il prossimo numero per lo specialone.

Super mega Shogun,
chi ti scrive possiede un Saturn europeo da circa un anno. Vorrei porti alcuni quesiti:
1. Questi giochi sono in programmazione per Saturno? Se sì, quali e quando escono? Tomb Raider 2, Destruction Derby , Virtua Striker, Resident Evil 2, Virtua Fighter 3, Sega Rally 2, Final Fantasy 7.
2. Mi puoi dire con franchezza quanto vivranno ancora le tre versioni del Saturn? È vero che la divisione americana della Sega dopo natale smetterà di produrre giochi?
3. Esiste un video gioco dei Simpson per una macchina dell'ultima generazione?
4. Quanto daresti a C & C? Me lo consigli? Esiste di meglio nel genere per Saturn?
5. La Katana farà girare anche i giochi del Saturn?
6. Perché in un numero della rivista non inserite una guida dalla a alla z con tutti i giochi per Saturn e Nintento 64 usciti magari mettendo anche i vostri voti?
7. Possiedo la versione Pal del Saturn: è meglio la versione Jap o quella universale? Varrebbe la pena modificarla? Se sì, in quale versione?
Grazie e complimenti per la rivista.

Francesco Santini

1. No, no, sì, sì, sì, sì e no. Se ti può interessare, sembrerebbe proprio che una versione di Tomb Raider 3 sia al momento in fase di sviluppo e solo per Katana.
2. Sega continuerà a produrre macchine fino all'uscita della sua console a 128 bit. E' solo una voce.
3. Er... Hello!
4. E' un ottimo titolo. Al secondo posto metterei Warcraft e poi Z (vedi reveiw a pag. 72)
5. No.
6. E' una idea che terremo in debita considerazione, spazio permettendo.
7. Le versioni del Sat si equivalgono. Il mio consiglio è sempre quello di far eseguire la modifica interna in modo da non avere problemi con cartucce ed espansioni varie.

Hi Fabio,
mi chiamo Ale e sono un felice possessore del mitico N64. La rivista è veramente d.o.c. ma tralascio i complimenti per farti alcune domande.
1. Com'è Zelda 64?
2. Perché le software house anziché usare cartucce grandi, come quella di Zelda 64 preferiscono comprimere i dati? (forse per problemi di costi?)
3. Che fine hanno fatto la cartucce da 800 Mbit?
4. In che percentuale (secondo te) è stato sfruttato il potenziale del Nintendo 64?
5. Perché il 64DD avrà dischi con solo 64 mega di memoria (contro i 600 e passa di un cd sono davvero pochi)?
6. Potremo avere anche dischi più capienti? Quanto costeranno i giochi? E il lettore?
7. Come va il N64 nei 3 mercati mondiali?
8. Non ti pare che troppi lettori tendano a criticare la Nintendo ed a esaltare le altre console? Che abbiano paura della casa di Kyoto?
Saluti...

Alex

1. In ritardo ma molto bello.
2. Bravo, ci hai azzeccato!
3. Per la fortuna del nostro portafoglio sono solo una remota possibilità (anche a seguito dell'uscita del 64DD).
4. Con Mario 64 penso che ci troviamo intorno all'80%. Il resto del software si attesta (a parte rari casi) su livelli ben inferiori.
5. Per limiti legati al tipo di supporto ed al costo del lettore.
6. Pare di no. Il prezzo del lettore dovrebbe attestarsi intorno ai 200$. I giochi fra i 30 e i 40.
7. Bene in America, così così in Europa, male in Giappone.
8. Bah, se c'è una cosa che al momento Nintendo non fa è proprio paura.

Caro Shogun,
sono un fedele lettore di Mega e possessore di un Nintedo 64 euro e ho da porti alcune domande:
1. Avrei intenzione di acquistare "WCW" ma non sono del tutto convinto... Non è che per caso i numerosi lottatori presenti hanno la stessa struttura poligonale e l'unica cosa che li differenzia sono le texture e le mosse?
2. Secondo te, l'area esplorabile in Zelda 64 sarà ampia quanto la somma che dovrò sborsare per portarmi a casa la cartuccia?
3. La conversione di Ghouls'n Ghosts per N64 è confermata o è solo aria fritta?
4. Sul numero 47 di MC è stata pubblicata una password per Doom 64 ma con la versione europea non funziona...
Ciao e grazie,

Andrea

1. WCW è un titolo di sicuro valore. A parte questo, per quel che riguarda il lato coreografico, diversi lottatori presentano una base poligonale comune anche se le varie texutre e l'esistenza di diversi tipi di costumi riescono a mascherare bene questo "inconveniente".
2. Lo spero ardentemente.
3. E' confermata anche se al momento Capcom non ha rilasciato ancora alcun dato ufficiale.
4. Sorry, a volta capita che alcuni codici funzionino su una versione e non sulle altre. Se possibile vedremo di rimediare.

OFFERTE MoStRuoSe

NINTENDO 64 PAL

AERO GAUGE	159.000
AEROFIGHTER ASSAULT	165.000
BLAST CORPS	119.000
CAMELEON TWIST	135.000
CLAYFIGHTER 63 1/3	109.000
DARK RIFT	125.000
DIDDY KONG RACING	135.000
DOOM 64	129.000
DUAL HEROES	139.000
DUKE NUKE'M	135.000
EXTREME G	135.000
F1 POLE POSITION	139.000
FIFA 98	119.000
FIFA 98: COPPA DEL MONDO	135.000
FIGHTER'S DESTINY	149.000
FORSAKEN	159.000
GOLDEN EYE 007	139.000
ISS PRO	139.000
LAMBORGHINI 64	135.000
LYLAT WARS	149.000
M.R.C	159.000
MACE	159.000
MARIO 64	115.000
MARIO KART	119.000
MISSION IMPOSSIBLE	CHIAMA
MYSTICAL NINJA	155.000
NAGANO WINTER OLYMPIC 64	165.000
NBA PRO 98	159.000
NFL QUARTERBACK CLUB 98	155.000
NHL BREAKWAY 98	155.000
OLYMPIC HOCKEY	135.000
PILOTWINGS	119.000
QUAKE 64	159.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
SAN FRANCISCO RUSH	139.000
SNOWBOARDING KIDS	135.000
TETRISPHERE	129.000
TOP GEAR RALLY	159.000
TUROK	135.000
WAVE RACE 64	119.000
WCW VS THE WORLD	139.000
YOSHI'S STORIES	119.000

NINTENDO 64 USA VERSION

DOOM 64	99.000
DIDDY KONG RACING	155.000
DARK RIFT	75.000
EXTREME G	89.000
FIGHTER'S DESTINY	99.000
LAMBORGHINI	109.000
MACE	109.000
MK SUB ZERO	149.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	155.000
1080 SNOWBOARDING	155.000
NBA COURTSIDE	155.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
FORSAKEN	159.000
QUAKE 64	139.000
NBA HANGTIME	119.000
BIO FREAKS	155.000
AERO GAUGE	145.000
BUST A MOVE 2	139.000
ALL STAR BASEBALL	169.000
WAR GODS	75.000

NINTENDO 64 JAP VERSION

YOSHY'S STORIES	99.000
WINTER OLYMPIC	139.900
BRAVE SPIRIT	145.000
ZELDA 64	CHIAMA
SNOWBOARDING KIDS	119.000
BOMBERMAN HERO	149.000
BOMBERMAN WORLD	109.000

GADGETS - GUIDE ACCESSORI

RUMBLE PACK + MEMO. 256KB	55.000
VOLANTE + PEDALIERA	139.000
GUIDA A FINAL FANTASY TACT.	39.900
GUIDA A FINAL FANTASY VII	39.900
GUIDA A RESIDENT EVIL 2	39.900
GUIDA A TEKKEN 3	39.900
JOYPAD COLORATO	55.000
MEMORY CARD 256 KB	33.900
MEMORY CARD 1MB	55.000
RUMBLE PACK	39.000
ADATTATORE NEW!!! PER TUTTI I GIOCHI...	CHIAMA
MACCHINA FOTOG.DI MARIO	49.000
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	CHIAMA
PORTACHIAVI EVANGELION	CHIAMA
PORTACHIAVI FINAL FANTASY	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM SD	CHIAMA
PORTACHIAVI PLAYSTATION	CHIA
PORTACHIAVI STREET FIGHTER	CHI
RGB SCART + PRESE AUDIO +PRESA G-CON	
VOLANTE + PEDAL. + CAMBIO	

GAME START WORLDWIDE VIDEOGAMES GROUP

V.BONACINI 59 / 61 41100 MODENA (ITALY)
TEL & FAX (+39) 059 270210

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER

TELEFONARE O INVIARE UN FAX
AL 059 270210

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A

LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 05 270210

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

INVIATE LA VS. E-MAIL PER UN MIGLIORE
SERVIZIO DI AGGIORNAMENTO !!!!!!

MEGA news

Allo scopo di trovare nuovi sviluppatori esterni per la sua nuova console, Sega si è assicurata uno stand al Computer Game Developers Conference. Tramite il CGDC, SoA intende avvicinarsi a tutti i gruppi di sviluppo interessati a creare giochi per Dreamcast fornendogli tutte le informazioni che gli consentiranno di pianificare nuovi titoli per questa macchina. Sega of America ha inoltre dichiarato di aver aperto una nuova linea d'informazione telefonica destinata a mettere in stretto contatto le terze parti con il personale SoA. Sembra quindi che la divisione americana di Sega abbia imparato dai propri errori e che abbia finalmente capito l'importanza della presenza di un ampio gruppo di sviluppatori esterni per una console. Il debutto americano del Dreamcast potrebbe essere accompagnato da una line-up di titoli più vasta di quanto s'immagini...

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Capcom ha dato inizio ad un sondaggio tra i videogiocatori giapponesi per decidere quali titoli inserire nei prossimi volumi della serie **Capcom Generation**. La lista di titoli presentata include **Son Son**, **Vulgus**, **Higemaru**, **Exed Exes**, **Commando**, **Section Z**, **Gun Smoke**, **Trojan**, **Legendary Wings**, **Forgotten Worlds**, **Strider**, **Magic Sword**, **Mercs**, **Captain Commando**, **Knights of the Round**, **Varth**, **The Punisher** e la saga di **Final Fight**. I risultati del sondaggio verranno diffusi quest'estate. Ricordiamo che i primi due volumi di **Capcom Generation**, previsti rispettivamente per agosto e settembre, saranno dedicato alle saghe di **19XX** e **Ghosts'n Goblins**.
La casa di Osaka ha inoltre annunciato per l'estate prossima **Street Fighter Collection 2**. La compilation conterrà **Street Fighter II**, **Street Fighter II Championship Edition**, **Street Fighter II Turbo** mentre è incerta la presenza del primo **Street Fighter**.
Concludiamo con Game Arts che ha dichiarato di aver quasi ultimato **Lunar 2: EB** per Saturn. Il gioco sarà più vasto della precedente versione prodotta per Mega CD. Le aggiunte includono anche un numero maggiore di personaggi e nuove sequenze animate. **Lunar 2: EB** sarà distribuito in Giappone a partire dal 19 luglio.

Final Fight

Knights of the Round

Street Fighter II Turbo

Street Fighter

PROJECT X, IL NUOVO RIVALE DI DREAMCAST?

Dopo mesi di voci ed indiscrezioni, sono stati finalmente chiariti alcuni dettagli circa il Project X. Contrariamente a quanto si pensava, il progetto non è una nuova console, bensì un chipset applicabile ad altre macchine come ad esempio un lettore DVD. VM Labs è intenzionata a cedere su licenza la tecnologia riguardante il Project X a chiunque ne sia interessato, una politica simile a quella che ha portato allo sviluppo del 3DO quindi. Si ritiene che le prime macchine che includeranno la tecnologia del Project X dovrebbero venir commercializzate entro il prossimo anno. Il costo di un lettore DVD dotato di questo sistema dovrebbe aggirarsi intorno al mezzo milione. Prezzo comunque destinato a lievitare leggermente in quanto i controller ed altre periferiche necessarie per l'utilizzo della macchina verranno vendute a parte. I due cavalli di battaglia del sistema saranno un potente processore in grado calcolare un miliardo e mezzo d'istruzioni al secondo e un sistema di sviluppo che consentirà di realizzare facilmente nuovi giochi e conversioni. A partire dal novembre dello scorso anno, VM Labs avrebbe consegnato sistemi di sviluppo al ritmo di venticinque al mese. Contando che una stessa casa può aver richiesto più di un sistema, si potrebbe credere che il numero degli sviluppatori per il Project X dovrebbe ammontare a una ottantina di elementi. Ad attirare l'interesse delle software house sarebbe l'elevato potenziale di installato della macchina. Se la tecnologia Project X verrà inclusa con un costo aggiuntivo irrisorio in DVD, televisori o decoder satellitari digitali, lo standard si diffonderà sicuramente ad un ritmo più elevato rispetto ad una normale console. Resta da vedere come verrà accolta la macchina dalle software house maggiori, soprattutto quelle giapponesi. Se per il Project X non verranno realizzate conversioni dei coin-op più famosi, rischia di subire la stessa triste sorte di 3DO e Jaguar. Uno dei primi titoli a disposizione per la macchina sarà **Tempest 3000**, realizzato da Jeff Minter. Una demo del gioco dovrebbe venir presentata al prossimo E3 di Atlanta. Presto potremo quindi verificare le reali potenzialità di questo sistema.

The Punisher

Strider

BACKENLODER

Conosciuto anche con i nomi di **Bakken Roeder** e **Wachen Roeder** (a causa della traslitterazione dal giapponese che non aveva ancora capito nessuno), **Backenloder** è il nome di un nuovo simulation RPG prodotto da Sega per Saturn. Come precedentemente annunciato, l'ambientazione miscela mondi futuristici dotati però di tecnologie basate sulle macchine a vapore, di qui la definizione di SteamPunk RPG data al gioco. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Renji Murata, già character designer della saga di **Gouketsuji** e di **Groove on Fight** per Atlus. Il disegno dei meccanismi è stato invece affidato a Takanori Taketani, uno degli autori dei modelli per la tecnica dello stop motion utilizzata nel film di Zeiram. La colonna sonora è stata realizzata da Ian McDonald, un ex-componente del gruppo musicale rock dei King Crimson. Il terreno di gioco è realizzato interamente in grafica poligonale mentre le battaglie saranno mostrate mediante sequenze animate in computergrafica. Sega non ha ancora annunciato la data di uscita di **Backenloder**, il cui sviluppo dovrebbe essere comunque ultimato prima della fine dell'anno.

DEEP FEAR

Sega Enterprises ha diffuso nuovi dettagli riguardanti la storia della sua avventura poligonale horror intitolata **Deep Fear**. All'inizio del ventunesimo secolo, una stazione radar situata in Nevada avvista un misterioso oggetto proveniente dallo spazio. Gli addetti della base seguono l'UFO fino al suo inabissamento nell'Oceano Pacifico. Non appena verificata la veridicità dell'avvistamento, la U.S. Navy viene incaricata di controllare l'oggetto precipitato utilizzando un sottomarino SSN-221 Seafox di recentissima produzione. La missione di recupero viene eseguita con successo ed il misterioso oggetto viene trasportato presso la SSB-01 Big Table, una base sottomarina segreta posta 3000 metri sotto la superficie del mare. Non appena l'SSN-221 si appresta a lasciare la base, una serie di misteriose avarie causano un suo improvviso cambio di direzione a cui segue uno disastroso scontro con la Big Table. A peggiorare la situazione, i siluri a bordo del Seafox fuoriescono dalle camere di lancio apparentemente senza motivo andando a distruggere l'impianto di supporto vitale della base. Intanto dal misterioso oggetto proveniente dallo spazio qualcosa sembra prender vita... Definito come un mix tra **Resident Evil** e **D The Dinner Table**, **Deep Fear** è senza dubbio uno dei titoli più promettenti di quest'anno. Sega ha inoltre dichiarato di aver affidato la realizzazione della colonna sonora al maestro Kenji Kawai, l'autore delle eccezionali musiche di **Mobile Police Patlabor** e **Ghost in the Shell**. Chi teme l'eventuale barriera linguistica della versione giapponese del gioco sarà felice di sapere che Sega of Europe ha annunciato che si occuperà personalmente dell'adattamento per il mercato occidentale. **Deep Fear** è atteso entro il mese di luglio in Giappone ed Europa.

SEGA RINFODERA LA SUA KATANA E SVELA DREAMCAST!

Il 21 maggio, in una conferenza stampa tenutasi al Akasaka Hotel New Otani, il presidente Shoichiro Irimajiri ha finalmente tolto il velo sulla nuova console di Sega Enterprises. Il nome definitivo assegnato alla nuova macchina è Dreamcast e le sue caratteristiche tecniche vanno oltre alle più rosee aspettative. Come precedentemente annunciato, il cuore della nuova console è un processore RISC Hitachi SH-4 a 128-bit (200 Mhz, 360 MIPS/1.4FLOPS) appositamente modificato in modo da migliorare ulteriormente le sue caratteristiche nel campo delle applicazioni videoludiche poligonali. L'SH 4 a bordo di Dreamcast è stato reso in grado di effettuare calcoli in virgola mobile quattro volte più velocemente di un Pentium II. Il vero punto di forza di Dreamcast è però una versione modificata del chip Power VR di seconda generazione in grado di gestire oltre 3 milioni di poligoni al secondo! Il chip è inoltre dotato di un elevato numero di effetti speciali hardware tra cui spicca uno speciale sistema di anti-aliasing. Dreamcast non è comunque una macchina pensata unicamente per i giochi poligonali e lo dimostra la presenza sulla macchina di ben 16MB di memoria. Dal punto di vista sonoro Dreamcast vanta un chip Yamaha Super Intelligent Sound Processor in grado di generare sessantaquattro suoni contemporaneamente. Yamaha ha inoltre realizzato il CD-Rom 12X utilizzato dalla console. I CD su cui verranno distribuiti i giochi utilizzeranno un particolare formato proprietario che gli consentirà di contenere circa un 1 GB di dati. Il sistema operativo utilizzato da Dreamcast sarà un Windows CE appositamente modificato in modo da rendere più semplice possibile lo sviluppo dei giochi. La macchina godrà inoltre di un modem a 33.6 Kbps destinato al gioco in rete e alla navigazione in Internet. Il joypad è un evoluzione del Multicontroller di Saturn, non è ancora chiaro però di quanti tasti sia dotato. I pad saranno disponibili nei colori rosso, giallo, blu e grigio. A Dreamcast potranno essere collegati quattro controller contemporaneamente senza bisogno di multi-tap aggiuntivi grazie alla presenza di altrettante porte joypad. All'interno del pad trova alloggiamento quello che lo stesso Irimajiri ha definito come Visual Memory System. Il sistema, simile al Micro PDA per Sony PlayStation, consiste in un'agenda elettronica portatile che ha le funzioni di memory card, agenda e calendario. Grazie alla sua interfaccia di collegamento, potrete scambiare i salvataggi con i vostri amici senza bisogno della console. La sua caratteristica più esaltante riguarda però la possibilità di utilizzare il suo monitor LCD per pianificare strategie segrete nelle partite in multiplayer con la console. Il primo gioco previsto per VMS è un tie-in del film di Godzilla, simile nella struttura a Pocket Monsters. Dreamcast verrà distribuito in Giappone a partire dal 20 novembre ad un prezzo che sarà fissato tra i 20.000 e 30.000 yen (dalle 300.000 alle 450.000 lire). Al momento del suo debutto saranno disponibili cinque titoli, che verranno ufficilaizzati a metà settembre e presentati nell'edizione autunnale del Tokyo Game Show. Secondo indiscrezioni i candidati probabili sono: **Virtua Fighter 3**, **Super GT**, **D2**, **Sega Rally 2**, **Sakura Taisen 3**, un gioco di **Sonic**, un gioco di **Ecco The Dolphin**, ed un RPG realizzato da Mizuguchi di AM Annex. Durante la presentazione sono state mostrate due demo che rivelavano le immense potenzialità della macchina. La prima consisteva in un estremamente realistico volto poligonale del presidente Irimajiri. La seconda era un'impressionante torre virtuale situata su un'isola, il tutto realizzato da AM2 in dieci giorni. Maggiori informazioni riguardanti la macchina verranno rilasciati da Sega nelle prossime settimane, attendetevi quindi un articolo più dettagliato sul prossimo numero di Mega Console.

STREET FIGHTER ZERO 3

Se Capcom ha installato alcune versioni di prova del prossimo episodio dell'infinita saga di **Street Fighter** nella sala giochi Gran' Chateau Arcade di Osaka, luogo un cui è solita provare i suoi titoli in fase di sviluppo. E' stato quindi finalmente possibile ammirare questo atteso picchiaduro ad incontri. Iniziamo con il dire che **Street Fighter Zero 3** vanterà un numero particolarmente elevato di personaggi che sembra si assesterà intorno ai ventisei elementi nella sua versione finale. Tra i nuovi arrivi abbiamo Cody di **Final Fight**, una lottatrice di wrestling chiamata Rainbow Mika, Balrog (Vega) e Blanka da **Street Fighter 2,** Cammy da **X-Men vs Street Fighter** ed infine una studentessa di nome Karin (rivale di Sakura). Le modifiche apportate alla meccanica di gioco comprendono un nuovo sistema per accumulare le Super Combo. Il giocatore potrà scegliere fra tre modalità differenti: L'Xism è un sistema simile ha quello presente in **Super Street Fighter II Turbo**. Il giocatore può accumulare solo l'energia necessaria per una sola Super Combo che costituisce un semplice potenziamento di un colpo speciale già in dotazione del personaggio. Il Zism è ispirato al sistema presente in **Street Fighter Zero**. Possono essere accumulati tre livelli di Super Combo ma non è possibile realizzare le Custom Combo. Il livello di Super Combo utilizzato viene ora deciso tramite la pressione diretta di un solo pulsante. Al pugno o calcio debole corrisponde il primo livello, a quello medio il secondo e cosi via... Dell'ultimo sistema, chiamato Vism, non si hanno molte informazioni. L'unico dettaglio di cui siamo a conoscenza riguarda la possibilità di realizzare Custom Combo la cui durata è notevolmente superiore a quella dei precedenti episodi. Tra le altre aggiunte vi è un nuovo sistema di Guard Break, basato su una nuova barra di resistenza, ed una modifica nell'esecuzione delle prese (avanti più due pulsanti del pugno). La data di uscita del gioco, pronto a 55%, non è stata ancora annunciata. Una demo di **Street Fighter Zero** verrà mostrata al prossimo E3, contiamo quindi di fornirvi maggiori informazioni sul prossimi numero di Mega Console.

MEGA news

NINTENDO WORLD

Recentemente il mondo videoludico è stato sconvolto dall'annuncio dell'inizio di una collaborazione reciproca tra due colossi dell'intrattenimento digitale, Square ed Electronic Arts. Inaspettatamente quest'evento avrà interessanti conseguenze per i possessori di Nintendo 64. Sembra infatti che Square voglia produrre giochi per N64 attraverso Electronic Arts. Non è ancora chiaro quali titoli saranno prodotti, le possibilità sono comunque infinite e tutte estremamente allettanti. Parlando di conversioni attese, Psygnosis ha annunciato la sua line-up di titoli per Nintendo 64. Già in fase di sviluppo sono **F1 '98**, **Destruction Derby**, uno sparatutto in terza persona intitolato **ODT** e l'attesissimo **Wipeout 64**. Prevista per novembre, la futuristica simulazione di guida di Psygnosis vanterà una nuovo Tournament Mode, la possibilità di fermarsi ai box, uno specchietto retrovisore ed una emozionante modalità a quattro giocatori. Si sta lentamente materializzando anche il prossimo episodio di Donkey Kong per Nintendo 64. Intitolato **Donkey Kong World**, sarà un platform poligonale sulla falsariga di **Mario 64** e **Banjo-Kazooie**. Inizialmente previsto per 64DD, verrà invece distribuito in cartuccia entro quest'inverno.
Acclaim ha dichiarato di aver affidato alla divisione texana di Iguana, gli stessi di **Turok** e **NFL Quarterback Club '98**, la trasposizione digitale per N64 del bizzarro cartone animato **South Park**. Nessun dettaglio riguardante il gioco è stato ancora rivelato, sembra comunque che una versione preliminare di **South Park 64** verrà mostrata al prossimo E3. Acclaim si è inoltre dichiarata interessata a produrre un gioco per Nintendo 64 ispirato ad un suo fumetto intitolato **Bloodshot**. La divisione britannica di Iguana starebbe già lavorando al concept del gioco. Activison ha confermato di aver assegnato a Angel Studios la conversione di **Nightmare Creatures** per Nintendo 64. Questo gioco d'azione horror poligonale dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno. SCI ha confermato di voler distribuire **Carmageddon 2** per Nintendo 64 entro l'inizio del prossimo anno. Il gioco vanterà un numero maggiore di tracciati e piloti rispetto al precedente episodio (su PC) oltre che un livello di violenza estremamente superiore. Resta da vedere quanto del gioco verrà censurato dalla immancabile inquisizione nintendiana. Take 2 Interactive sta collaborando con Gathering of Developers Inc. per produrre una nuova simulazione di 4X4 per Nintendo 64. Sviluppato da Terminal Reality e Edge of Reality, questi ultimi realizzatori del motore 3D di **Monster Truck Madness 2** per PC, **4X4 Mud Monster** dovrebbe venir completato entro il prossimo anno. Electronic Arts ha recentemente annunciato che **NFL Madden '99** sarà realizzato in alta risoluzione. Il gioco verrà distribuito in America a partire da quest'autunno. Infogrames ha confermato la conversione di **V-Rally** per Nintendo 64. Reintitolato **V-Rally '98 Arcade Championship Edition** vanterà macchine aggiornate, otto ambientazioni differenti e consentirà di giocare in quattro contemporaneamente. Titus ha dichiarato che **Superman: The Animated Series** conterrà una modalità a quattro giocatori. Questo Multiplayer Mode consisterà in uno scontro tutti contro tutti nel quale i giocatori combatteranno volando su dei non ben identificati veicoli. Titus ha inoltre puntualizzato che utilizzerà le sue licenze di **Hercules** e **Xena** per produrre due giochi differenti i cui salvataggi saranno però compatibili. Sarà quindi possibile utilizzare armi o personaggi di un gioco nell'altro. Imagineer ha due nuovi titoli in fase di sviluppo per Nintendo 64, due dei quali sono giochi di ruolo. **Desert Island**, intitolato **No Man's Island** in Giappone, sarà un RPG poligonale con alcuni elementi da simulazione. Ben più tradizionale sarà invece **Suu**, definito come un classico gioco di ruolo di scuola giapponese. Entrambe i titoli sono prodotti per 64DD. Koei ha in fase di sviluppo uno sparatutto in terza persona poligonale per Nintendo 64 intitolato **Winback**. Un filmato del gioco verrà mostrato al prossimo E3. Concludiamo con Konami che ha aggiunto alla sua line-up di titoli per Nintendo 64 un gioco dal nome **Survivor: Day 1** senza però fornire dettagli a riguardo. Il gioco dovrebbe venir mostrato durante il prossimo Electronic Entertainment Expo, attendetevi quindi maggiori informazioni sul prossimo numero di Mega Console.

L'Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) ha recentemente annunciato che la prima persona a ricevere il premio Hall of Fame Award sarà l'uomo più rappresentativo di Nintendo, Shigeru Miyamoto. Il presidente dell'AIAS Jim Charne ha dichiarato che l'Accademia ha istituito questo premio per ricompensare gli individui che hanno maggiormente contribuito allo sviluppo del mondo videoludico. Requisito che Miyamoto, a cui dobbiamo la creazione dei più popolari giochi Nintendo, soddisfa pienamente. Il padre dell'idraulico più famoso del mondo verrà premiato il 28 maggio all'E3 di Atlanta, fiera nella quale verranno presentati numerosi nuovi titoli per Nintendo 64. Attendetevi quindi grandi sorprese nel prossimo numero di Mega Console.

A cura di Diego Cortese

Madden 99

Madden 99

Madden 99

Superman

Superman

MILO'S ASTRO LANES

Dagli autori di **Robotron 64** è in arrivo un futuristico gioco di bowling intitolato **Milo's Astro Lanes**. Il gioco consiste in pratica in un bowling con elementi da mini-golf. Ad intralciare la corsa della vostra palla vi sono infatti curve, salti e diversi altri tipi di ostacoli. La caratterizzazione dei personaggi e l'ambientazione di gioco vanta uno stile molto fumettoso ispirato ai classici cartoon americani. Il controllo del giocatore, gestito interamente tramite la leva analogica, consente una grande varietà di tecniche utilizzabili. Con un po' di esperienza potrete riuscire a dare alla palla gli effetti più stravaganti come saltare un ostacolo o voltare un angolo. Le modalità di gioco fino ad ora annunciate comprendono un campionato, un Puzzle Mode ed un Multiplayer Mode. Distribuito da Crave Entertainment**, Milo's Astro Lanes** è previsto in America entro il mese di novembre.

QUAKE 2

Activision ha annunciato ufficialmente di aver dato inizio ai lavori di sviluppo della conversione di **Quake 2** per Nintendo 64. Lo sviluppo del gioco è stato affidato ad Aaron Seeler Productions a cui dobbiamo la conversione di **Doom** per N64. Activision non ha voluto svelare dettagli precisi riguardanti il gioco. E' stata assicurata comunque una modalità multigiocatore, sebbene non sia certo se consentirà il gioco contemporaneo di due o quattro persone. La casa produttrice si augura di ultimare **Quake 2** entro Natale. Una prima demo del gioco dovrebbe venir presentata al prossimo E3 di Atlanta, attendevi quindi maggiori informazioni al più presto.

EXTREME G-2

Probe sta attualmente lavorando ad una nuova versione per Nintendo 64 del futuristico simulatore di guida **Extreme G**. La prima caratteristica che risalta dalle immagini fornite del gioco è un'estrema riduzione dell'effetto nebbia. Sarà quindi possibile correre a tutta velocità lungo i contorti circuiti del gioco senza il timore di vedersi improvvisamente materializzare una curva o un ostacolo a pochi centimetri dal proprio naso. E' stato inoltre notevolmente incrementato il dettaglio grafico dei mezzi che ora reagiscono con l'ambiente circostante. Le rigide motociclette del precedente episodio saranno quindi solo uno spiacevole ricordo. Parlando dei mezzi a disposizione, Probe ha annunciato di aver incluso sedici veicoli dotati di un arsenale completamente rinnovato. I circuiti, che vantano ora scorciatoie segrete, ammontano a trentadue tra diurni e notturni. Non c'è quindi da meravigliarsi se il gioco occupa ben 128 Mb! Acclaim prevede di commercializzare **Extreme G-2** entro il mese di ottobre.

WAIALAE COUNTRY CLUB: TRUE GOLF CLASSIC

Nintendo of America ha dichiarato di voler distribuire nel mercato occidentale la simulazione golfistica **Augusta Masters 98** (recensita a pag. 64) sviluppata dalla giapponese T & E Soft. Reintitolata **Waialae Country Club: True Golf Classics**, la versione americana del gioco si differenzierà profondamente da quella nipponica. Per motivi di licenza, l'ambientazione è stata infatti sposata nei campi di Waialae di Honolulu. Inoltre T & E Soft si sta impegnando per apportare svariati miglioramenti cosmetici al gioco in modo da cercare di risolvere i problemi che affliggevano la sua versione originale. **True Golf Classics** offre un accurato sistema di controllo ed una meccanica di gioco particolarmente realistica. Il gioco vanta inoltre sei modalità di gioco differenti che comprendono torneo, addestramento, partite in solitario o in coppia. T & E Soft dovrebbe completare l'adattamento del gioco entro il mese di luglio.

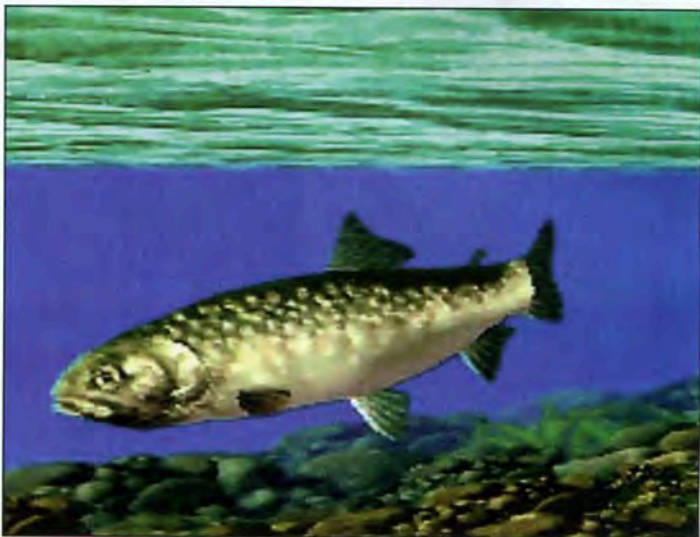
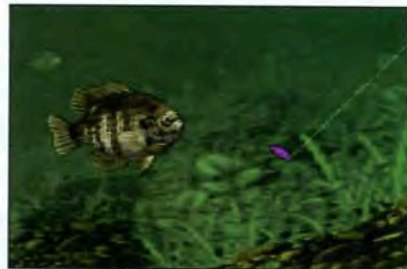
SHADOWGATE 64

Kemco ha dichiarato di aver iniziato una collaborazione con l'americana Infinite Ventures per produrre un nuovo episodio della saga di RPG **Shadowgate** su Nintendo 64. Intitolato provvisoriamente **Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers**, baserà molti dei suoi elementi sulla precedente versione NES del gioco uscita nel 1989. Attendetevi quindi complessi labirinti ricolmi di trappole e mostri da esplorare con una prospettiva in prima persona. Kemco ha annunciato che il gioco godrà di un complesso mondo poligonale che offrirà una grande libertà di movimento al giocatore. **Shadowgate 64** si prospetta quindi come un gioco di ruolo dalla linearità particolarmente ridotta. Grazie alla suddetta collaborazione tra Kemco e Infinite Ventures il gioco godrà di una uscita contemporanea in Giappone ed Occidente nel mese di dicembre.

NASCAR '99

EA Sports ha finalmente diffuso le prime immagini di **NASCAR '99** per Nintendo 64. Il gioco includerà tutti i circuiti, piloti e macchine del campionato NASCAR oltre che effetti sonori campionati direttamente nei circuiti. Il gioco godrà inoltre di un commento parlato realizzato da due storiche figure del campionato NASCAR americano. EA Sports non ha ancora specificato una data precisa d'uscita del gioco.

LEGEND OF THE RIVER KING 64

La simulazione ittica di Natsume **Legend of the River King** è in fase di adattamento per il mercato occidentale. Il gioco, che consiste in una miscela tra una simulazione di pesca ed un RPG, vi mette nei panni di un esperto pescatore che vaga per il mondo a caccia del leggendario pesce guardiano. **Legend of the River King** vi mette nelle condizioni di utilizzare quattro differenti tecniche di pesca con le quali potete catturare fino a cento differenti tipi di pesce. Questi ultimi sono realizzati interamente in grafica poligonale e vantano un comportamento studiato in modo che risulti il più realistico possibile. I controlli si effettuano principalmente tramite la leva analogica e vantano la compatibilità con il Rumble Pack. La versione americana di **Legend of the River King** verrà commercializzata da Natsume entro la fine dell'anno.

GAMEBOY CORNER

Nintendo ha distribuito un disegno creato al computer del suo nuovo portatile a colori. A giudicare dall'immagine mostrata, il **Color GameBoy** appare di dimensioni piuttosto contenute. Un vantaggio che ne favorirà sicuramente la diffusione. L'uscita di **Color GameBoy** è confermata per quest'estate in Giappone. Per il portatile Nintendo, THQ ha recentemente annunciato di voler convertire l'avventura della LucasArts **Yoda Stories**, ambientata nel mondo di Star Wars. Il gioco si compone di numerose missioni nelle quali potete incontrare numerosi protagonisti della saga di Guerre Stellari, dal maestro Yoda agli assaltatori imperiali. **Yoda Stories** verrà distribuito a partire dal mese di novembre. Concludiamo con una notizia che si tradurrà sicuramente in un abbassamento dei costi dei giochi per GameBoy oltre che ad una netta riduzione dei tempi di produzione dei giochi. Nintendo ha infatti concesso alle terze parti di produrre direttamente le cartucce per GameBoy dei titoli da loro creati. Le case produttrici non saranno quindi più costrette ad attendere i lunghi tempi di produzione della Nintendo né a pagare la grande "N" per il trasferimento su cartuccia dei loro giochi. Se questa nuova politica darà i frutti sperati, Nintendo ha in progetto di applicarla anche all'N64 con i risultati che potrete facilmente immaginare.

International Superstar Soccer 98

È difficile pensare di migliorare un titolo che, onestamente, ha ben poche pecche e difetti; i programmatori di Konami hanno però deciso di tentare questa impresa e stanno dando gli ultimi ritocchi a **International Superstar Soccer 98**, nuova edizione della migliore simulazione calcistica per Nintendo 64. Ma quali sono le novità che sono state inserite per migliorare il look del gioco e per rendere la struttura ancora più realistica e divertente? A livello grafico non ci sono da segnalare numerose variazioni; in generale gli sviluppatori hanno ridisegnato buona parte delle animazioni, che ora sono decisamente più fluide, oltre ad aver aggiunto alcune giocate altamente spettacolari. E' stata inoltre aumentata leggermente la velocità di gioco, senza però eccedere in questo campo e raggiungere i livelli irreali di altre produzioni del genere. Novità senza dubbio interessante, a livello tecnico, è l'aggiunta di un'ulteriore visuale che offre una nuova inquadratura di gioco; oltre infatti alla possibilità di utilizzare lo zoom per avvicinarsi (o per allontanarsi), come accadeva nella versione originali, è possibile ruotare l'inquadratura di 90 gradi, giocando quindi con una visuale che ricorda quella, tanto per fare un esempio, di **Formation Soccer**. Oltre a tutte queste novità, che influenzano in maniera evidente la struttura di gioco, sono state apportate anche alcune modifiche che, pur non avendo una particolare importanza a livello pratico, mostrano in maniera evidente la cura posta dai programmatori nella realizzazione di **ISS98**. Sono state aggiunte nuova animazioni ogni volta che viene segnata una rete (per esempio il tuffo alla Klinsmann...), il sistema dei replay è stato riprogettato e ora ogni azione importante (i gol e le sanzioni disciplinari da parte dell'arbitro) è vista da una serie di inquadrature con risultati spettacolari e, infine, sono stati aggiunti nuovi tocchi di classe durante la partita, quali l'entrata in campo di due barellieri in caso di infortunio o il cambiamento delle condizioni climatiche nel corso dell'incontro (se una partita inizia di pomeriggio, al termine della gara sarà certamente più buio...). Per quanto riguarda il sonoro invece, non sono da

La qualità delle animazioni è notevole...

Le animazioni dei passaggi sono particolarmente fluide...

...ma anche i tackle non sono da meno!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
USCITA	SETTEMBRE

I CONTROLLI

Per muovere il giocatore in **International Superstar Soccer 98** vengono utilizzati quasi tutti i tasti presenti sul joypad, compreso ovviamente il 3D Stick. Sono disponibili 3 differenti settaggi del sistema di controllo e, anche se sono tutti semplici e ben realizzati, non è facile imparare subito ad utilizzare giocate come la rovesciata, le finte e altre azioni spettacolari. Ecco quali sono le mosse principali a disposizione...

C SINISTRO
Se vedete il portiere lontano dai pali, premete questo tasto per eseguire un pallonetto e divertitevi nel vedere l'estremo difensore correre a tutta velocità per recuperare la posizione.

C ALTO
Questo tasto viene utilizzato per eseguire un lento e preciso passaggio verso un compagno, ideale soprattutto se si deve evitare la trappola dell'offside.

C DESTRO
Battere il Brasile e l'Italia richiede molta pazienza e abilità, quindi utilizzate l'uno-due per riuscire a liberare i vostri giocatori; questa giocata è ideale soprattutto nei pressi dell'area di rigore o sulla fascia.

C BASSO
Se un difensore si trova alle vostre spalle e vi sta per raggiungere, utilizzate questo tasto per aumentare la vostra velocità.

PAD ANALOGICO
Utilizzate il pad analogico per muovere i giocatori in tutto il campo e per controllare le situazioni di gioco fermo quali calci di punizione, rimesse laterali e calci d'angolo.

TASTO B
Il tasto B è utilizzato per tirare in porta; tenetelo premuto per eseguire una conclusione tesa e potente oppure esercitate una breve pressione per tirare con maggiore precisione.

TASTO A
Se volete arrivare nei pressi della porta, dovrete pur passare la palla ai vostri compagni; è proprio questa la funzione del tasto A.

Utilizzate il radar per controllare la posizione dei compagni di squadra e per passare la palla

La punizione del Brasile si infrange contro la barriera...

Qualunque cosa facciate in campo, Mr Gubba, telecronista della BBC, commenterà le azioni in campo

segnalare particolari novità; non sappiamo chi verrà utilizzato per la telecronaca nella versione nipponica mentre, per l'edizione europea il commento dovrebbe essere affidato a Tony Gubba, esperto della BBC (non ci sono notizie di una localizzazione italiana del gioco); per quanto riguarda l'aspetto più prettamente tecnico, bisogna evidenziare che la qualità sia degli effetti che del parlato è eccezionale, probabilmente il migliore mai sentito sul Nintendo 64.

GOOOOOAAAAALLLLL!!!!!!! Pensate che sia finita qui? Invece no, dopo aver segnato i giocatori cominciano un lungo festeggiamento

OPZIONE CHE PASSIONE

In **International Superstar Soccer 98** sono presenti sei differenti modalità di gioco che possono accontentare tutti gli appassionati del genere; oltre infatti al classico incontro amichevole e alla lotteria dei rigori, si può prendere parte a una sessione di allenamento, indispensabile per imparare al meglio le varie giocate disponibili, oppure partecipare a due diversi tipi di tornei denominati International Cup e World League. Non manca poi l'ormai classica modalità scenario in cui il giocatore prende parte ad alcune partite storiche cominciando però

In International Superstar Soccer 98, per accontentare tutti i giocatori, sono state inserite due visuali differenti

L'intelligenza artificiale è notevolmente aumentata e ora è molto più difficile realizzare un goal

Riuscirà l'Inghilterra a segnare il gol del vantaggio?

Oltre alla condizioni climatiche è possibile settare anche altri parametri, quale la condizione fisica dei giocatori e l'abilità dei portieri

da una situazione di svantaggio; in pochi minuti quindi bisogna riuscire a ribaltare il risultato per completare questa difficile prova. Tra le novità nel campo delle opzioni bisogna segnalare la possibilità di selezionare lo stadio tra gli otto disponibili, alcuni dei quali sono basati su impianti reali, come quello di Saint-Denis, che sarà sede della finale del prossimo campionato mondiale. Senza dubbio interessante infine la possibilità di "motivare" i propri giocatori in base al risultato della partita; questo vuol dire che, attivando l'apposita opzione è possibile mutare il comportamento dei giocatori in campo in base al risultato. Se, per esempio, si sta perdendo 2-0, i giocatori cercheranno di attaccare e di pressare la squadra avversaria per recuperare il risultato mentre, vincendo 5-0, il ritmo di gioco sarà certamente più blando e lento.

LA PARTITA

Prima di cominciare a giocare non resta che selezionare la formazione preferita tra quelle disponibili; i programmatori hanno incrementato il numero di team presenti, portandolo a un totale di 54, inserendo oltre alle squadre più famose e popolari (Brasile, Italia, Argentina, Germania...)

Da questa posizione è difficile sbagliare il goal, soprattutto se si sta giocando contro una formazione piuttosto debole

anche dei team di secondo piano e di minore importanza. Non sono molte le novità da segnalare, almeno da quanto abbiamo potuto vedere, nell'incontro vero e proprio; oltre infatti a diversi miglioramenti a livello grafico e a un incremento della difficoltà (ora, al contrario di quanto accadeva nella versione giapponese, segnare è diventata una impresa meno agevole) il resto è rimasto quasi invariato. E' fondamentale, se si vogliono avere speranze di vittoria, imparare a utilizzare al meglio le differenti giocate disponibili; se infatti i controlli base sono abbastanza semplici, è necessario

comunque sape
come dosare la
potenza di ogni tiro
(che corrisponde al tempo
di pressione dell'apposito tasto) oltre a utilizzare al meglio l'effetto che può essere impresso alla palla mediante la pressione del tasto Z e di una direzione. Nulla è cambiato anche nell'impostazione delle conclusioni da fermo; punizioni e calci d'angolo vengono sempre indirizzati mediante l'utilizzo di una freccia mentre per i rigori resta il quadrato colorato che indica la direzione della conclusione. In definitiva, i programmatori hanno tentato di risolvere i pochi problemi che riguardavano la versione originale e, da quanto abbiamo visto, sembra proprio che ci siano riusciti. Non ci resta quindi che attendere l'uscita della versione definitiva che dovrebbe essere prevista per l'inizio di giugno nella versione giapponese e per settembre nella versione europea, cioè quella di queste pagine.

QUESTIONE DI CLIMA

Non importa quale sia la condizione climatica in cui preferite giocare a calcio visto che in **International Superstar Soccer 98** sono state inserite praticamente tutte le possibilità. Ogni condizione climatica, oltre ad avere diversi effetti grafici, ha varie conseguenze che influenzano il gioco e la tattica che si deve utilizzare.

SOLE

Non c'è niente di meglio che giocare una partita di calcio in una giornata soleggiata. Condizione ideale per le squadre più tecniche, anche grazie alla limitata presenza del vento; l'unico problema di questo clima è che, a causa della temperatura elevata, i giocatori si stancano abbastanza velocemente.

PIOGGIA

Giocare nel fango, oltre che non particolarmente comodo, non è neanche molto semplice; con la pioggia infatti la palla tende a schizzare in maniera imprevedibile, i giocatori si muovono con minore velocità e diventa molto più difficile controllare i tackle in scivolata.

NEVE

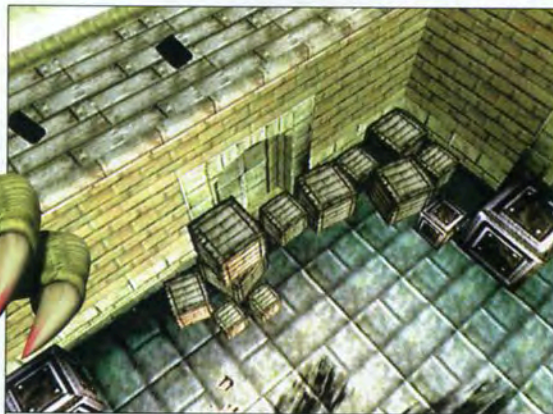
La neve è certamente la peggiore delle condizioni in cui si può giocare una partita di calcio; questo clima artico infatti rende difficile sviluppare una buona tattica di gioco, anche perché i calciatori tendono a scivolare abbastanza spesso.

Turok 2

Anche se **Turok: Dinosaur Hunter** è stato superato da titoli quali **Goldeneye 007**, **Quake** e **Duke Nukem 64**, non c'è dubbio che il gioco di Acclaim abbia avuto un ruolo fondamentale nella produzione di titoli per Nintendo 64. Mai infatti uno sparatutto in prima persona era stato realizzato con così grande cura a livello grafico e, malgrado la presenza di alcune pecche a livello strutturale, **Turok** era, e rimane ancora adesso, un titolo divertente e giocabile. Ora finalmente, a più di un anno di distanza dall'uscita dell'originale, è quasi pronto il sequel che, con notevoli innovazioni (è presente addirittura un'opzione multiplayer) spera di ripetere, se non superare, il notevole successo del primo episodio. Il gioco riparte dal punto in cui era terminato **Turok: Dinosaur Hunter**, quindi se non avete mai provato questo titolo potreste rimanere leggermente confusi da quanto sta accadendo nell'introduzione. Ecco comunque un breve riassunto di quanto sta succedendo: dopo aver sconfitto il malvagio Campaigner, al termine della prima avventura, Turok decide (trovata veramente brillante...) di distruggere il Cronoscettro, l'arma più potente e pericolosa di tutto il gioco, scagliandola all'interno di un vulcano attivo. Questa azione ha casualmente risvegliato una bestia feroce che risponde al nome di Primagen che, intrappolato in una nave spaziale (a sua volta racchiusa da uno scudo magnetico prodotto da cinque poli energetici), è pronto a tutto pur di riuscire a liberarsi e conquistare il nostro pianeta!

DA SOLI O IN COMPAGNIA

La modalità di gioco in singolo è denominata "Quest Mode". Con il Primagen pronto a tutto pur di liberarsi dalla sua prigione, Turok deve agire con rapidità e decisione per riuscire a sventare questa ennesima minaccia. Il compito fondamentale del nostro eroe è di proteggere i cinque poli energetici combattendo contro tutta una serie di feroci e pericolosissime creature (probabilmente Turok avrebbe fatto molto meglio a tenersi il Cronoscettro invece di lanciarlo nel vulcano, visto i problemi che questa azione gli ha causato...). Questa modalità di gioco è molto simile alla versione originale; ogni livello è diviso in diverse sezioni, separate tra di loro da barriere naturali o da scudi di energia. L'unico modo per riuscire a superare questi ostacoli è raccogliere diversi oggetti quali chiavi, talismani sacri o armi, oltre a un'icona speciale indispensabile per terminare ogni livello; una volta trovati tutti questi oggetti e superate le varie insidie che compongono ogni stage, non manca il classico incontro/scontro con un gigantesco mostro di fine livello. Sfortunatamente non abbiamo avuto modo di vedere nessuno degli otto boss di fine livello, ma fonti molto attendibili ci hanno rivelato che si tratta di creature gigantesche dotate di resistenza e potenza raddoppiate

Anche se la maggior parte dei nemici non era presente nella versione da noi provata, in questa immagine possiamo ammirare in lontananza un Hulk che, sicuramente, è pronta ad attaccare chiunque osi avvicinarsi troppo

Turok deve raccogliere delle icone speciali per poter superare ogni singolo stage

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	AZIONE
USCITA	SETTEMBRE

rispetto a quelle del primo episodio. Se quindi non ci sono da segnalare grandissime novità a livello strutturale, bisogna comunque sottolineare che i programmatori hanno posto rimedio a una delle principali lacune del primo episodio della serie, ovvero la mancanza di una opzione multiplayer. Ora infatti è possibile giocare con tre amici in tre diverse modalità di gioco, Team Battle, Bloodlust Death Match Mode e Frag Mode; selezionando la prima opzione si affronta una sfida di gruppo in cui non è possibile eliminare o ferire i compagni d'avventura. Nelle rimanenti due opzioni invece, si partecipa a una vera e propria caccia all'uomo (o al mostro, a seconda del personaggio selezionato) tutti contro tutti in cui lo scopo principale del gioco è proprio quello di eliminare qualsiasi creatura appare sullo schermo. Sono queste due, a nostro modesto parere, le modalità più divertente perché, anche se la sfida di gruppo offre qualche spunto interessante, poter eliminare (sempre in maniera simulata) i propri amici è certamente più soddisfacente e galvanizzante.

VIUUUULENZAAAA!

Gli sviluppatori ci avevano assicurato che **Turok 2** sarebbe stato notevolmente più violento del suo predecessore e, da quanto abbiamo avuto modo di vedere, le promesse sono state mantenute. Ogni tipo di creatura infatti utilizza una differente tecnica di combattimento e, in generale, l'intelligenza artificiale dei mostri è notevolmente aumentata. Ora infatti, oltre a essere più veloci e resistenti (e quindi più difficili da eliminare), i nemici hanno, per esempio, imparato a nascondersi dietro agli alberi, o ad altre costruzioni presenti sul fondale, e ad attaccare di sorpresa una volta che l'ignaro eroe si avvicina. Ovviamente, per poter far fronte a delle creature così potenti e pericolose, bisogna possedere una serie di armi adatte a ogni situazione; anche in questo settore i programmatori hanno svolto un lavoro più che apprezzabile, con armi che variano dai classici e primitivi coltelli e archi con frecce, a più interessanti cannoni a fusione e pistole a raggi congelanti. Il numero totale degli armamenti presenti ammonta a 24 e, purtroppo, anche in questo caso non abbiamo avuto modo di visionarle tutte; su uno dei prossimi numeri comunque (già forse nel prossimo o nel reportage dell'E3 di Atlanta) vi forniremo ulteriori informazioni su un titolo che deve essere certamente considerato uno dei giochi più attesi dai possessori di Nintendo 64. E ora, prima di concludere, possiamo dare il via alla solita intervista esclusiva...

PARLA L'IGUANA!

Tra una partita e l'altra abbiamo trovato qualche minuto per parlare con David Dienstbier, uno degli sviluppatori principali di Iguana. Vediamo cosa pensa David della loro ultima produzione e cerchiamo di scoprire qualche altro segreto di Turok 2.

MEGA CONSOLE: Avete sfruttato i consigli che sono venuti da tutte le persone che hanno giocato al primo episodio della serie?

DAVID DIENSTBIER: Assolutamente. La nostra più grande responsabilità nello sviluppare Turok 2 era di rendere felici e soddisfare gli acquirenti. I consigli da tutti i fan dell'originale, ma anche da chi ha odiato Turok: Dinosaur Hunter, hanno ricoperto un ruolo fondamentale nella produzione.

MC: Quanto siete stati influenzati da film quali, per esempio, "The Lost World"?

DD: Sono fortemente influenzato da tutto quanto riesce a far scorrere il sangue nelle vene: film, libri, fumetti, qualunque cosa in grado di regalare un'emozione.

MC: Avete visto in Turok 2 la possibilità di inserire particolari che non erano presenti nell'originale?

DD: Si. Ogni progetto è un'opportunità di fare cose che non erano state possibili nel precedente. Nuove idee, metodi di programmazione e molte altre cose vengono costantemente studiate durante la realizzazione di un titolo. Per esempio, la quantità di idee che non siamo riusciti a

Provate a guardare come è realizzata questa statua (con le curve!); la cura per i dettagli è veramente impressionante

Se pensate, vedendo queste immagini, che Turok 2 sia un bel gioco, dovreste aspettare a vedere la versione finale!

Questo tunnel potrebbe essere l'unica via di fuga per Turok

UN MONDO FANTASTICO

In **Turok 2** sono presenti otto diversi livelli, ognuno caratterizzato da una differente ambientazione. Gli Iguana ci hanno consentito di provare solamente i primi tre stage; ecco quindi un resoconto di quanto abbiamo visto:

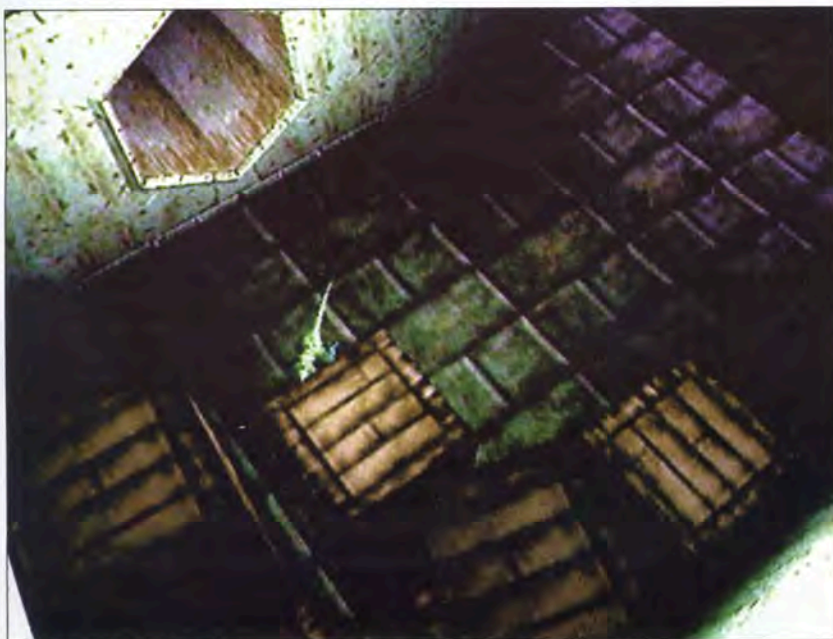
The Port Of Adia

Turok arriva in questo porto, un tempo ricco di vita, giusto in tempo per scoprire che le forze malvagie controllate da Primagen hanno distrutto l'intera area; i palazzi sono stati bruciati e devastati e la popolazione barbaramente sterminata. Tutto ciò che rimane, oltre ovviamente a creature mostruose da affrontare, sono scheletri e carcasse umane circondate da avvoltoi affamati.

Slaughter By The River Of Soul

Ancora una volta, gli abitanti di questa città sono stati violentemente sterminati dai soldati di Primagen. La città stessa, un tempo caratterizzata dalla presenza di bellissime costruzioni e di mosaici, è devastata e completamente distrutta; attenzione anche al fiume che, nella maggior parte del suo corso è stato avvelenato...

The Death Marshes

Le Death Marshes sono dei luoghi non particolarmente accoglienti; una fitta coltre di nebbia infatti ricopre tutte queste zone, con sabbie mobili pronte a risucchiarvi ad ogni minimo errore. Si dice che il corso principale del fiume delle anime passi attraverso queste paludi, ma per trovarlo bisogna attraversare il campo dei Purr-Lin, una razza che non prova molta simpatia nei confronti degli esseri umani...

Nessuna parte della città è scampata all'assalto delle truppe comandate dal Primogen

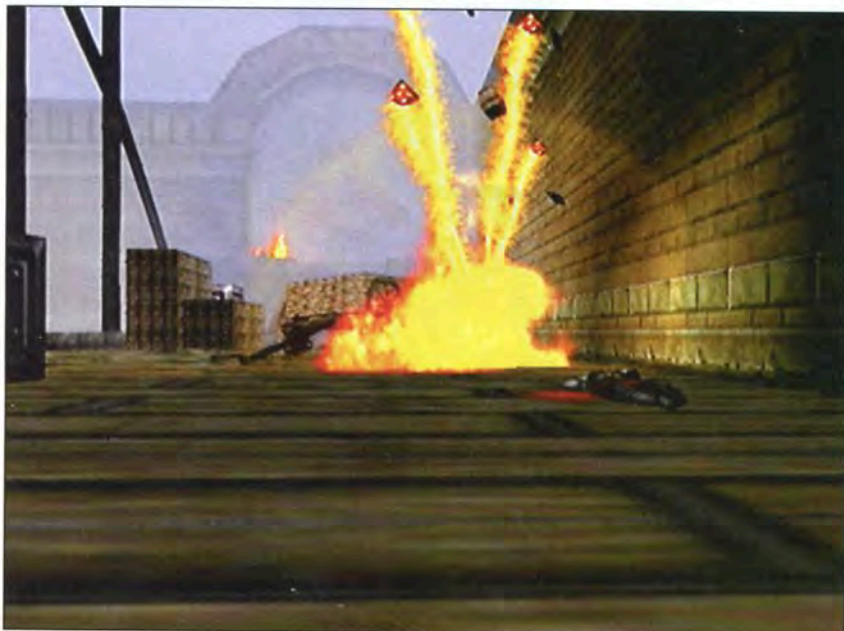
inserire in Turok 2, e che molto probabilmente verranno sfruttate per il nostro prossimo progetto, è veramente notevole.

MC: Guardando al passato, c'è qualche aspetto di Turok: Dinosaur Hunter che avreste potuto realizzare in modo migliore?

DD: Oh cielo, sì. Questo è il motivo per cui Turok 2 ha richiesto un tempo di sviluppo uguale a quello dell'originale. Comunque Turok è stato per noi un titolo speciale, per cui abbiamo voluto fare di tutto pur di realizzare un nuovo episodio che potesse essere considerato ben più di un semplice sequel.

MC: Quale pensate sia il più evidente miglioramento rispetto al primo episodio della serie?

DD: Escludendo la grafica, direi che il layout dei livelli e il design in generale è l'aspetto che ha subito i miglioramenti più evidenti. Ora viene richiesta una maggiore attenzione nell'esplorazione, non tanto per terminare una singola missione, quanto per finire il gioco vero e proprio.

MC: C'è qualche gioco per Nintendo 64

Cercate di non fare la stessa fine di questo povero guerriero!

ARRIVANO I MOSTRI

Tra le novità che caratterizzano il sequel di **Turok**, bisogna segnalare la decisione da parte dei programmatori di inserire diverse razze di mostri; il nostro eroe infatti, al contrario di quanto accadeva nel primo episodio della serie, non dovrà affrontare semplicemente dei dinosauri, ma delle creature più pericolose e dal look senza dubbio più "particolare".

Dimorphadon
Questo predatore volante vola per tutto lo schermo a una velocità impressionante; da sottolineare inoltre che il suo morso è letale.

Endtrail
La perfetta arma da combattimento. Denti aguzzi, enormi artigli e una coda in grado di distruggere qualsiasi nemico sono le sue armi principali.

Fireborn
Firborn è un nemico che deve essere attaccato dalla distanza, visto che i suoi potentissimi artigli sono in grado di devastare chiunque si avvicini.

Drone
Armato con delle pistole a raggi laser, questo mostro della palude può uccidere un essere umano con un singolo colpo... attenzione!

Gunner
Se Gunner vi riesce a colpire, potete pure dire addio alla vostra partita; un attacco a sorpresa è la migliore tecnica da utilizzare contro questo nemico.

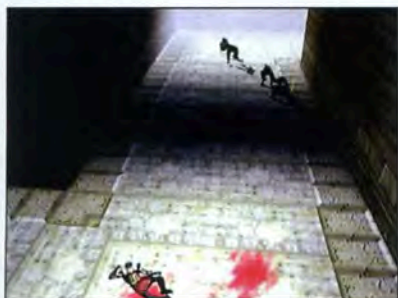
Juggernaut
Il Juggernaut è un nemico che non perde troppo tempo a inseguirvi; avvicinatevi troppo però, e capirete la funzione della sua enorme spada

Mite
Veloce e fastidioso, Mite è una sorta di insetto che, quando viene attaccato, si allontana leggermente per evitare di essere colpito.

Soldier
Questa macchina da guerra (un po' deforme onestamente) è in realtà molto più pericoloso di quanto sembra.

Hulk
Lento ma potentissimo, Hulk è in grado di causare ingenti danni in caso di scontro fisico; interessante il fatto che, le munizioni meno potenti rimbalzano sulla sua corazza...

Worker
Il Worker vola allegramente sopra il suo bersaglio prima di utilizzare il suo insidiosissimo pungiglione avvelenato.

Turok deve trovare un interruttore se vuole riuscire a chiudere il ponte levatoio

Due Raptor si stanno avvicinando a un soldato ferito per un rapido spuntino...

che ha influenzato la produzione di Turok 2?
DD: Turok 2 ha subito notevoli influenze da titoli quali Mario 64 e Zelda 64, dato che viene richiesto al giocatore di imparare a sfruttare al meglio ciò che si ha a disposizione, di capire quali sono gli obiettivi da raggiungere e di conoscere e familiarizzare con l'ambiente esterno.
MC: Cosa devono aspettarsi i videogiocatori in Turok 2?
DD: Di più in tutti gli aspetti. Ogni livello, per esempio, è unico nell'aspetto e anche nella popolazione che si può incontrare. Potrete quindi incontrare un notevole numero di nemici diversi, molto più aggressivi di quelli visti nel primo episodio. Inoltre abbiamo cercato di eliminare quei difetti e quelle fasi che non avevano incontrato l'approvazione dei videogiocatori, oltre ad aver aggiunto alcune interessanti novità.
MC: Quante delle potenzialità tecniche del Nintendo 64 sono sfruttate in Turok 2?
DD: Abbiamo sfruttato al massimo le potenzialità del Nintendo 64.
MC: Qual è il miglior aspetto di Turok 2?
DD: Qualunque cosa che succede dal momento in cui accendete la console fino a quando non la spegnete.
MC: Ci sarà un Turok 3?
DD: Ho ucciso l'ultima persona che mi ha posto questa domanda...
Parlando seriamente, l'unica cosa che posso dire è che possiamo solo aspettare e vedere cosa ci riserva il futuro...

I SOLITI SOSPETTI

Turok 2 consente di controllare una serie di nuovi personaggi nelle varie modalità multiplayer disponibili. Ecco una rapida descrizione di alcuni guerrieri presenti...

Joshua Fireseed
Okay, questa rivelazione vi potrebbe sconvolgere, Joshua Fireseed in realtà... è Turok! Veloce e potente, è certamente il personaggio più devastante di tutto il gioco.

Adon
Anche se Adon è veloce, rimane pur sempre una donna, ed è quindi dotata di una limitata resistenza ai colpi. Da sottolineare la possibilità, selezionando questo personaggio, di eseguire attacchi magici.

Purr-Lin
Il solito gigante forte e lento; un bersaglio piuttosto facile da colpire, anche se, vista la sua notevole potenza, è consigliabile eseguire attacchi rapidi e dalla distanza.

Sloth
Questa mostruosa creatura ha le stesse caratteristiche di Purr-Lin, unite alla capacità di rigenerare le parti del corpo colpite e distrutte dai nemici.

Flesh Eater
Se volete controllare un personaggio malvagio, dotato delle stesse caratteristiche di Turok, questo è il vostro personaggio; Flesh Eater infatti è identico in tutto e per tutto al nostro eroe.

Gant
Ecco un altro personaggio piuttosto insolito; Gant infatti è un malvagio dinosauro che utilizza le sue conoscenze tecnologiche per difendersi dai colpi degli avversari.

Raptor
Raptor è un personaggio segreto. Questo personaggio è molto veloce e basa le sue chance di vittoria principalmente sulla sua forza fisica.

Ecco le tre fasi necessarie per creare un nuovo mostro: lo sketch, il modello in wire-frame e infine il modello completamente ricoperto di poligoni

La scorsa estate abbiamo vissuto una vera invasione di giochi di guida sul Nintendo 64. Sfortunatamente nessuno è riuscito a convincere fino in fondo, soprattutto dal punto di vista dello spessore e della qualità tecnica. Solo un titolo si è parzialmente salvato: **San Francisco Rush**. Ora che siamo arrivati ad un'altra estate, ecco che una nuova orda di pretendenti si avvicina all'orizzonte. Il primo fra questi ad arrivare sui nostri schermi dovrebbe essere **GT Club 64** di Ocean. Si tratta di una simulazione che vi catapulta nel mondo dei campionati di categoria Gran Turismo, formula questa che sta avendo a livello di videogiochi un grande successo grazie soprattutto all'omonimo titolo per Playstation. Avrete così la possibilità di guidare le vetture ufficiali del campionato, sia per quanto riguarda le caratteristiche tecniche che grafiche. I circuiti invece non sono realmente quelli su cui si corre nel campionato nipponico ma sono stati studiati ad hoc dai programmatori per questo videogioco. Prima di saltare a bordo e gettarvi a capofitto nelle competizioni che **GT Club 64** offre, avete la possibilità di selezionare tutta una serie di variabili relative alle regole e alle condizioni di gioco. Si comincia con la classica selezione fra cambio automatico o manuale per passare poi al settaggio della difficoltà. Ce ne sono ben tre per consentire una competizione divertente e adeguata sia ai neofiti che ai giocatori più esperti. C'è poi da fissare la lunghezza della gare, che potrà variare da un minimo di tre giri a un massimo di ventiquattro. Ultima cosa da stabilire è se iniziare sempre e subito dalla gara vera e propria o se affrontare preventivamente una sessione di qualificazione per stabilire la posizione sulla griglia di partenza.

TUTTI A CORRERE IN GIAPPONE

Per quanto riguarda le modalità di gioco a vostra disposizione, non si può dire che Ocean abbia certo studiato qualcosa di dannatamente originale. Si parte con il Championship Mode nel quale, una volta scelta la scuderia per cui correre, dovrete affrontare un'intera stagione di sfide mozzafiato cercando di conquistare il titolo. Vincendo la competizione da 24 giri avrete l'opportunità di accedere al tracciato bonus. Si passa poi al Time Trial, utile sia per impratichirvi nel controllo del mezzo e nella conoscenza dei circuiti sia per spremere al massimo la vostra vettura nel tentativo di abbassare il record del percorso. Si conclude poi con l'immancabile Battle Mode che vi consente di sfidare uno e un solo amico in duelli cofano contro cofano. Peccato che, a quanto pare, non si potrà giocare in quattro contemporaneamente. Ognuno dei tracciati disponibili in **GT Club 64** è diviso in due distinti percorsi, contrassegnati dal colore giallo e da quello blu. Il primo mostra la strada più corta mentre quello blu evidenzia la versione allungata del circuito. Ognuno di questi deve essere affrontato nel Championship Mode mentre se decidete di partecipare al Time Trial o di sfidare un amico avrete l'opportunità di selezionare da subito sia il circuito sia se affrontarne la versione lunga oppure quella corta. Durante la gara vi verranno sempre annunciate in anticipo le curve che andrete ad affrontare con una serie di sovraimpressioni sullo schermo, così da poter impostare per tempo la traiettoria. Non preoccupatevi dei segnali blu che indicano curve di non eccelsa difficoltà ma se il segnale diventa rosso preparate a dover dimostrare le vostre doti di pilota e quelle di tenuta della vostra vettura.

QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

I programmatori hanno studiato cinque diverse visuali di gioco fra cui scegliere, tutte selezionabili in qualsiasi momento

della partita. Si parte con la classica visuale interna che è anche quella che garantisce la maggiore velocità visto che si devono gestire un minor numero di poligoni sullo schermo. Lieve variazione rispetto alla precedente è data dall'inquadratura dal cruscotto, che altro non è che un'altra visuale interna in cui però vedete anche il cofano della vostra vettura. Si passa poi alle tre visuali esterne. La prima è da vicino dietro la vettura, non è che sia la più comoda perché il vostro mezzo vi occupa gran parte del campo visivo. Si passa poi ad una variante della precedente che presenta però un punto di vista decisamente più distante. Qui le cose vanno meglio perché potete controllare la derapata della vostra vettura senza perdervi molto di quanto vi sta per succedere. Per quelli che invece vogliono avere tutto sotto controllo c'è l'ultima visuale che anche se viene chiamata "Aerea" non è altro che l'ennesima inquadratura da dietro la macchina ma con un punto di vista più alto e distanziato. La scelta è come sempre

DOVE ANDIAMO OGGI?

Con alcuni fra i più potenti motori attualmente in circolazione tra le mani, sarete anche ansiosi di scoprire su quali tracciati potrete esprimere la vostra bravura al volante. Inizialmente ci sono tre tracciati a vostra disposizione, ognuno con due diverse configurazioni di corsa: la pista lunga e quella breve. Ognuno è dotato, in misura diversa dato il variabile grado di difficoltà, di una serie di curvoni impegnativi e passaggi mozzafiato, che dovrete imparare a conoscere a memoria se volete avere possibilità di vittoria. Come prima accennato i percorsi sono "inizialmente" tre perché se riuscite a completare, e vincere, un intero campionato in modalità 24 giri avrete la possibilità di accedere ad un misterioso percorso aggiuntivo ambientato negli States. Iniziamo comunque ad esaminare i primi tre percorsi, che vi porteranno tutti a competere sul territorio giapponese.

KYOTO GP
Si tratta del primo percorso che quindi si rivela anche il più semplice, un posto ideale in cui prendere la mano con la guida della vostra vettura. Per la maggior parte è composto da grandi rettilinei e ampie curve, se state attenti ai pochi passaggi impegnativi non dovreste aver problemi a tagliare per primi il traguardo.

ATTENTI A...
A circa metà tracciato c'è il punto più impegnativo: una curva secca e stretta. Imparare ad affrontarla non è un grosso problema se riuscite a dosare la potenza del motore.

LAGO FUJI
Con il secondo percorso si inizia veramente a fare sul serio. In un'ambientazione piuttosto spettacolare metterete per la prima volta a dura prova le vostre capacità di pilota. Già importante avere una buona conoscenza del proprio mezzo e soprattutto averlo scelto compatibile con le proprie caratteristiche di guida.

ATTENTI A...
L'ultima curva, vista da lontano, non sembra particolarmente impegnativa. Se la prendete sottogamba comunque potreste rischiare degli indesiderati fuoripista sull'erba con conseguente perdita di tempo.

TOKYO GP
Il terzo tracciato non può che rivelarsi come il più difficile. Un percorso cittadino ricco d'insidie in cui è indispensabile disporre di una macchina con una buona tenuta per non perdere aderenze sulle curve strette che troverete in grande quantità.

ATTENTI A...
Il principale problema su questo tracciato è rappresentato da una curva a gomito nella prima parte. Bisogna ridurre drasticamente la velocità e curvare in modo repentino se non volete finire come una decalcomania su un muro.

DUE MANI BEN FISSE SUL VOLANTE

I programmatori hanno studiato un completo sistema di controllo che sfruttando al massimo le potenzialità del vostro pad vi consente di avere ogni variabile sotto mano. Vediamo come.

PAD ANALOGICO
Com'è logico che sia, il joy analogico svolge le veci del volante consentendovi di curvare più o meno repentinamente a seconda di quando lo spostate.

Z-TRIGGER
Se state guidando con la marcia manuale il grilletto vi serve per scalare le marce. Ha una sua utilità anche se optate per il cambio automatico perché vi servirà comunque per inserire la retromarcia.

TASTO B
Rappresenta il freno. Se volete ottenere il massimo in termini di tempi e di stabilità della vettura in tutte le condizioni, dovrete per forza imparare a ripartire la frenata in modo ottimale per non perdere di aderenza.

TASTO R
E' il tasto con cui cambiate in avanti la marcia. Ne avete al massimo cinque. Molto importante nella fase di partenza, perché è inserendo la prima non appena scatta il verde che fate partire la macchina.

TASTI C
Questi tasti agiscono sull'inquadratura. Con l'Alto cambiate la visuale mentre con quelli di Destra e Sinistra potete dare un'occhiata a quanto accade al vostro fianco.

TASTO A
Lo userete fino a consumarvi il pollice perché si tratta del pulsante che controlla l'acceleratore. Se volete tagliare per primi il traguardo, non dovete certo farvi problemi ad andare a tavoletta.

soggettiva anche se l'ultima che vi abbiamo presentato generalmente si rivela anche la più comoda. Un'altra variabile che andrà a complicarvi ulteriormente la vita è rappresentata dalle condizioni atmosferiche che potranno cambiare drasticamente da una gara con l'altra. Se col sole tenere velocità medie elevate non sarà difficilissimo quando inizierà a piovere il tutto sarà più complesso visto che la tenuta non sarà più ottimale. Per non parlare di quando si riduce la visibilità e allora o avete imparato a memoria ogni metro di percorso, o dovrete rallentare per evitare spiacevoli sorprese. Per ovviare almeno in parte alle maggiori difficoltà derivanti dalle avverse condizioni del tempo e per adattarvi alle caratteristiche dei diversi circuiti, potrete mettere mano alla configurazione della vostra macchina. Agendo sulle sospensioni, sugli pneumatici oppure sugli spoiler influenzerete notevolmente le prestazioni della vettura, con il rischio però che se sbagliate l'assetto potreste perdere molto tempo prezioso. Ocean conta di lanciare la versione europea entro la fine dell'estate. Non vi resta che restare sintonizzati su Mega Console nella speranza di aver presto fra le mani il miglior gioco di guida per Nintendo 64, cosa che non dovrebbe essere particolarmente difficile vista la concorrenza non troppo agguerrita...

CHI PIU' NE HA PIU' NE METTA

In **GT Club 64** i programmatori di Ocean hanno inserito ben quattordici vetture diverse fra cui scegliere. Si tratta di vetture originali del campionato giapponese granturismo, tutte dotate delle proprie caratteristiche peculiari e dei propri piloti e decorazioni personali. Andiamo a dare una prima occhiata ad alcuni dei bolidi a vostra dispozione

SKYLINE 1 (N°2)
Piloti Suzuki, Comas Potenza 6800rpm Colore Blu e Bianco

NSX (N°18)
Piloti Yamamoto, Kurosawa Potenza N/A Colore Blu e Bianco

SUPRA 1 (N°5) Piloti Tajima, Goosens Potenza 6800rpm Colore Blue e Bianco

SUPRA 2 (N°36)
Piloti, Krumm, Rosa Potenza 6800rpm Colore Rosso e Verde

SKYLINE 2 (N°3)
Piloti Haseim,Tanaka Potenza 6300rpm Colore Rosso e Bianco

RAYBRIC (N°100)
Piloti Iida, Takahashi Potenza 6500rpm Colore Blu

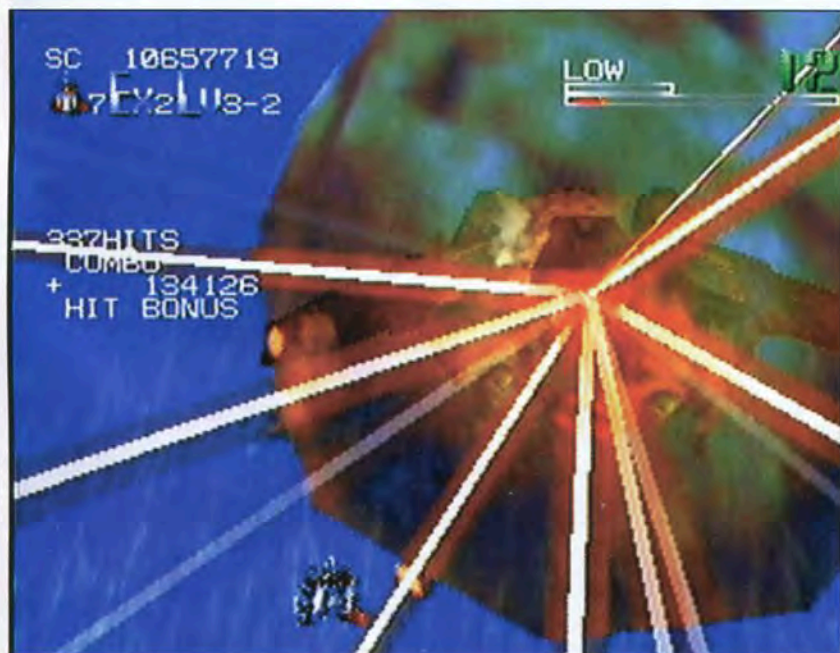
Rakugakids

Rakugakids era il misterioso titolo per Nintendo 64 presentato all'ultima edizione del Tokyo Game Show. In giapponese il termine "Rakugakki" significa "graffiti". I personaggi del gioco sono infatti proposti sotto una veste grafica bidimensionale che ricorda i disegni fatti da un bambino dell'asilo. **Rakugakids** può ricordare **Parappa the Rapper** nella grafica ma si basa su un sistema di gioco del tutto diverso. A dispetto del suo look da cartone animato per bambini che succhiano ancora il ciuccio, **Rakugakids** è di fatto un picchiaduro. Si potrà scegliere fra due modalità di gioco: "Scenario" e "VS". La prima è a sua volta divisa in tre tipologie di gioco. Il "Training Mode" permetterà ai giocatori di conoscere il loro personaggio e di provare le mosse di cui dispone. La seconda modalità di gioco secondaria è una specie di simulazione in cui il giocatore alleva il proprio pupillo e lo accompagna verso la modalità-madre di gioco. La terza opzione, infine, è una modalità di gioco senza restrizioni in cui i giocatori possono scegliere un personaggio qualsiasi e combattere contro il computer. La modalità "VS", invece, è di fatto il classico picchiaduro per due giocatori. I personaggi sembrano disporre di una quantità infinita di mosse speciali. Prima di uno scontro i giocatori dovrebbero poter scegliere il loro tipo di attacco speciale in base al nemico che gli viene contrapposto: palloni, automobili, mazze da baseball e via dicendo. La grafica è, come già detto, molto vivace e il gioco, nel complesso, ricorda davvero **Parappa** per via dei suoi personaggi bidimensionali. Da quello che si è potuto vedere, il sistema di gioco sembra molto originale e innovativo.

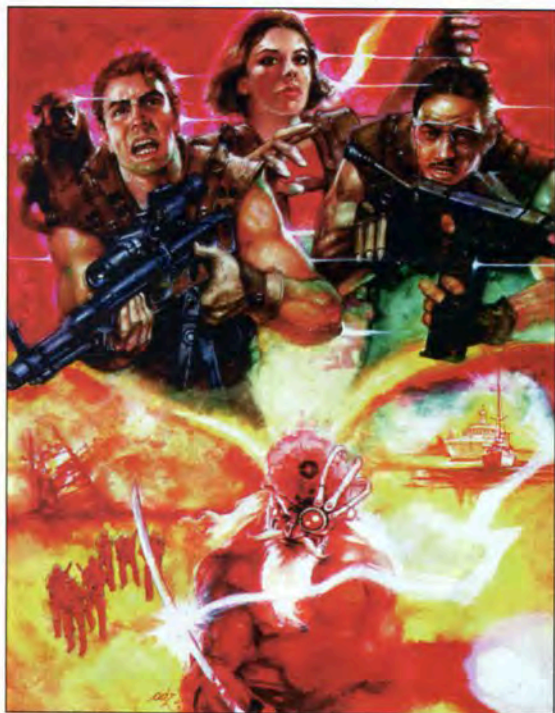
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**KONAMI**
GENERE	**PICCHIADURO**
USCITA	**LUGLIO**

Star Soldier
Vanishing Earth

Star Soldier appartiene alla lunga serie dei "Soldier" varata alcuni anni fa sul Super Famicom. Il primo titolo per il Famicom si intitolava **Star Force** e a questo fece seguito, nel 1986, **Star Soldier**. Quest'ultimo titolo fu un autentico best seller (ne furono venduti all'incirca 800.000 pezzi). Seguirono svariati sequel per PC Engine: **Super Star Soldier**, **Final Soldier** e **Soldier Blade**. L'artefice di questa serie è un pioniere degli sparatutto, Takahashi Yujin, che ha curato anche questa versione per Nintendo 64. Come numerose altre serie di shoot 'em up (**Ray Storm**, **Gradius** e così via), la saga creata da Yujin si ripropone dunque in una veste grafica tridimensionale. **Star Soldier - Vanishing Earth** porta avanti la storia proposta fin qui dagli episodi precedenti: il giocatore dovrà salvare la Terra servendosi di un gruppo di aeronavi composto da tre differenti apparecchi: il Venidium, il Lathyrus e il Wisteria. Ciascuno di essi avrà delle caratteristiche peculiari: diversi tipi di armi (un cannone Vulcan da 55mm, un cannone laser o un cannone a onde moventi) e un particolare tipo di ordigno classe "EX" (una bomba di fuoco, un mega-laser o la cosiddetta GB Bomb). **Star Soldier - Vanishing Earth** presenta inoltre un nuovo sistema di colpi combinati. Per ottenere dei punteggi elevati non sarà sufficiente distruggere tutti i nemici, ma si dovrà anche portare a segno il maggior numero di colpi combinati entro un determinato periodo di tempo. Sullo schermo, in alto e a destra, saranno visualizzate due barre: la prima indica il numero di combo effettuate, la seconda il tempo rimasto per effettuarle. I nemici si manifesteranno in forme diverse a seconda delle combo sparate fino a quel punto e le combo risulteranno diverse a seconda dell'arma usata e del tipo di nemico incontrato... Per evitare gli attacchi nemici il giocatore potrà avvalersi di una manovra acrobatica simile a quella di **1941**. Sarà inoltre possibile spostarsi a tre velocità diverse: bassa, media ed elevata. Questa novità permetterà ai giocatori di impiegare delle strategie inedite. Potranno, per esempio, abbassare la velocità, mettersi dietro al nemico e spararagli alle spalle. E' stata poi inserita un'opzione per il fuoco automatico che permetterà ai giocatori di sparare 13 o 14 colpi al secondo. Tuttavia i giocatori esperti potranno tranquillamente passare al "manuale" e sparare così ben 28 colpi al secondo. I vari livelli offrono dei fondali nettamente diversi l'uno dall'altro e a ciascuno di essi è stato dato un titolo che denota la scarsa dimestichezza che hanno i giapponesi con l'inglese: "Realistic Simulation Space in Abraham 2", "Marine Plant in the Pacific Ocean of Earth", "Mars Outpost Base" e via dicendo. Alla fine di ogni livello i giocatori saranno accolti da un boss di tipo tradizionale. Sotto una forma tridimensionale, **Star Soldier - Vanishing Earth** propone in effetti una struttura di gioco classicheggiante che dovrebbe piacere agli appassionati del genere.

Dynamite Deka 2

Sviluppato nel 1996 dai tipi della AM R&D 1 con l'ausilio di una scheda ST-V, **Dynamite Deka** ha superato ogni aspettativa e ha riscosso un grande successo commerciale, soprattutto negli Stati Uniti, dove era conosciuto col titolo di **Die Hard Arcade** e aveva per protagonista un tizio che, guarda caso, ricordava Bruce Willis... Questa volta Sega ha preferito fare a meno di un richiamo come la serie di *action movies* interpretati dalla sunnominata superstar e in occidente distribuirà questo sequel col titolo di **Dynamite Cop**, senza fare alcuna allusione al fatto che in effetti si tratta di un *sequel*. **Dynamite Deka 2** è il primo coin-op sviluppato dalla AM R&D 1 in Giappone e negli USA. Alcuni elementi della compagnia si sono recati nella patria dei Simpson per lavorare alla realizzazione del gioco in collaborazione con un pool di illustratori americani. A dispetto del successo incontrato presso il grande pubblico, **Dynamite Deka/Die Hard Arcade** aveva lasciato perplessi non pochi esegeti del *beat 'em up* per via della sua veste grafica piuttosto approssimativa e dell'umorismo tipicamente nipponico (e quindi non universalmente apprezzabile) che caratterizzava alcune scene d'azione. In **Dynamite Deka 2** la grafica è stata migliorata da cima a fondo e gli schemi comportamentali dei personaggi sono stati resi più complessi. Adesso, per esempio, è possibile attaccare in tutte le direzioni, mentre prima si poteva combattere solamente lungo una linea orizzontale). L'azione si svolge a bordo di un'imbarcazione battezzata Bermuda (come nel film Speed 2) e i giocatori possono scegliere fra tre missioni differenti. Nella prima missione il giocatore raggiungerà il natante in questione attraverso il mare, mentre nella seconda e nella terza missione vi piomberà dal cielo. Gli oggetti da raccogliere sono più numerosi di prima ed è possibile usare quasi tutti le cose che non sono parte integrante della nave per poi fracassarle sulla testa dei nemici: tazze del cesso, distributori automatici, sedie, tavoli, pesci (in cucina) e così via... Altrettanto

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM 1
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE

numerose, se non di più, sono le armi, da cose ordinarie come rivoltelle, balestre e fucili mitragliatori a ordigni decisamente più potenti come lanciamissili e bombe nucleari. Rispetto a quanto accadeva nel gioco precedente, poi, sarà possibile effettuare una varietà maggiore di mosse. Il giocatore potrà, per fare qualche esempio, tirare delle mazzate spettacolose, afferrare il suo avversario, scaraventargli addosso un'arma da fuoco scarica o usare delle prese particolari come in **Tekken**.

Al giocatore **Dynamite Deka 2** offre inoltre la possibilità di potenziare il proprio alter-ego elettronico attraverso la raccolta di oggetti particolari. Incamerando cinque cerchietti colorati, le sue capacità offensive risulteranno ampliate per 30 secondi, ma questo risultato potrà essere conseguito anche mediante la raccolta di un singolo oggetto speciale. Sarà possibile scegliere fra tre personaggi: Bruno, Jean ed Eddy. Ciascuno di essi disporrà di una mossa speciale particolare e sfoggerà tecniche di combattimento del tutto personali. **Dynamite Deka 2** propone un solido sistema di gioco e situazioni umoristiche più divertenti di quelle proposte dal suo predecessore. I combattimenti si svolgeranno praticamente in ogni angolo dell'imbarcazione: dai gabinetti al bar, dalla cucina (dove si potrà gettare del sushi addosso ai cuochi giapponesi) al ponte e da questo alla sala motori, dove l'avversario sarà nientemeno che una piovra gigante. Siamo forse di fronte a uno degli ultimi giochi su Model 2 prodotti da Sega prima dell'arrivo di Naomi, la nuovissima scheda della grande "S".

Virtua Striker 2 Version '98

Un'ondata di nuove simulazioni calcistiche invaderà il Giappone contemporaneamente alla diffusione televisiva dei Mondiali di Francia. Fra queste, la più attesa è proprio la nuova incarnazione del **Virtua Striker** targato Sega. Una versione su scheda Model 3 di **Virtua Striker 2** era già uscita l'anno scorso, ma il Campionato Mondiale di Calcio del 1998 era un evento che non poteva non essere sfruttato, e così i tipi della AM 2 hanno pensato bene di riproporre **Virtua Striker 2** in un'edizione adatta a questa speciale occasione avvalendosi di una scheda Model 3 Step 2. Secondo un portavoce di Sega, **Virtua Striker 2 Version '98** non è semplicemente una versione perfezionata del suo immediato predecessore ma un gioco appositamente studiato per la più sofisticata Model 3 Step 2, col grande lavoro di riprogrammazione che una cosa del genere comporta. Tuttavia, dal punto di vista grafico questa versione 1998 di **Virtua Striker 2** non è poi tanto diversa da quella precedente, ma all'occhio saltano pure non poche differenze. I cambiamenti principali riguardano la rosa delle squadre proposta: Svezia, Grecia, Portogallo, Uruguay e Russia sono state rimpiazzate da Scozia, Romania, Danimarca, Paraguay e Sud Africa. Le 24 squadre incluse in **Virtua Striker 2** sono le stesse che prendono parte ai Mondiali di Francia '98 anche se **Virtua Striker 2 '98** non è in alcun modo un gioco ufficiale dei Mondiali. Sega non ha acquistato altro all'infuori dei diritti per la riproduzione grafica dei giocatori della squadra nipponica e del pallone ufficiale (Adidas). Anche il sistema di gioco è stato sottoposto a un'ampia revisione. Il numero di schemi tattici è salito da cinque a sette. Adesso risulta più facile passare dalle fasi di attacco a quelle di difesa. Per quanto riguarda i dettagli, il portiere può effettuare un passaggio o un rinvio. Quanto all'opzione del replay, le angolazioni di ripresa proposte saranno diverse e sullo schermo apparirà una quantità di informazioni supplementari destinate ad accrescere il comfort del giocatore: numero di tiri, calci d'angolo, calci di punizione, tempo giocato effettivo e così via. **Virtua Striker 2 Versione '98** figura attualmente come il miglior titolo calcistico del momento ed è quindi un peccato che Sega non l'abbia trasformato nel gioco ufficiale dei Mondiali di Francia: il suo successo sarebbe diventato una certezza assoluta.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM 2
GENERE	SPORTIVO
USCITA	SECONDO TRIMESTRE 1998

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO **TEL.039/2720499**

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.89.000
AEROGUAGE L.135.000
AIR BOARDER 64 TEL
BIOFREAKS TEL
BLAST CORPS L.69.000
BOMBERMANHEROS TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2 L.59.000
DOOM L.119.000
FIFA 98 TEL
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.99.000
DD KONG RACING L.89.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D L.139.000
EXTREME G L.129.000
F1 POLE POSITION L.79.000
FORSAKEN
G.A.S.P. FIGHTERS NEXTREM TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.119.000
GT RACING TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
YOSSI ISLAND JAP L.79.000
KING OF PROBASEBALL L.99.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA TEL
MORTAL KOMBAT MYTH. L.115.000
MULTIRAC.CHAMP. L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC TEL
NHL BREAKWAY 98 L.109.000
PILOT WINGS L.75.000
QUAKE L.125.000
SUPER SPEED RACER TEL
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
STRYKE ZONE TEL
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
ZELDA TEL
WCW VS NWO TEL
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.129.000
WILD CHOPPER L.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
ADATTATORE CHIP FX L.45.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.27.000
VOLANTE+PEDALIERA L.129.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.60.000
BLASTER MASTER 2 L.29.000
CRACK DOWN L.25.000
GLOBAL GLADIATORS L.29.000
GOLDEN AXE L.29.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
GUNSTAR HEROS L.39.000
GUNSHIP L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
MICROMACHINE L.35.000
PAC PANIC L.39.000
POWER RANGER 2 L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
SONIC 1 L.25.000
TOURTLE HYPERSTONE L.39.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
ROCK'N'ROLL RACING L.39.000
STRIDER II L.29.000
SUPERMAN L.35.000
VECTORMAN L.39.900
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALE L.349.000

GIOCHI USA/JAP
ALUNDRA USA TEL
ARMORED CORE 2 L.129.000
APOCALIPSE TEL
BATMAN & ROBIN TEL
BOMBERMAN WORLD TEL
BOMBERMAN WARS TEL
BIO FREAKS TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q 3 TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DEATHTRIP DUNGEN TEL
DIABLO TEL
DOWNHILL SNOW TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
ENIGMA TEL
EVANGELION TEL
G DARIUS TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
LUNAR SILVERSTAR STORY
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
HOKUTO NO KEN L.139.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KONAMI COLLECTION III
MACROSS MISSION TEL
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MOTOR TOON GP 2 JAPL.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROAD RUSH 3D TEL
ROCKMAN DASH L.109.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.139.000
SLAYERS ROYAL TEL
SUIKODEN 2 TEL
ROBOTWARSHOOTING L.99.000
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 TEL
TENCHU TEL
TIME BOKAN II TEL
TOBAL 2 L.139.000
Z-GUNDAM TEL
ZERO PILOT TEL
XENOGEAR TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER
WORLD CUP 98 TEL

ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.25.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.29.900
MEMORY CARD 120B L.53.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.69.000
CONV. PAL ANTENNA L.49.000

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.80.000

ATTENZIONE!!! SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L.339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.79.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
MORTAL KOMBAT 2 L.45.000
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SAVAKY KICK BOXING L.119.000
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING TEL
WWF WRESTLEMANIA L.49.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON II L.109.000
CRIMEWAVE L.39.900
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION I L.45.000
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON I L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
QUAKE L.79.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SHIENRIY L.79.000
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.69.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
STEAM HEARTS TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA TEL
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER APPUNTAMENTI
3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUG L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.79.000
SONIC R L.79.000
SCUD L.39.900
SUPERTEMPO TEL
SWAGMAN 2 L.49.000
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2
WONDER 3 TEL

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q RALLY TEL
DAYTONA L.35.000
DECATHLETE L.59.000
F1 GP 97 DISPONIBILE TEL
F1 TACTICS DISPONIBILE TEL
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.99.000
FORMULA KART L.79.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.95.000
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA LIVE 98 TEL
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
POWER DRIFT L.69.000
ROAD RUSH L.49.000
STEP SLOP SLIDER TEL
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.59.000
SEGA TOURING CAR L.79.000
VIRTUA RACING L.29.000
VIRTUAL GOLF L.39.000
WINTER HEAT TEL
WIPEOUT L.49.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.115.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
ATLANTIS TEL
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.99.000
BRAIN DEAD 13 L.45.000
BURNING RANGERS TEL
CROC L.89.000
D L.39.900
D 2 TEL
DISCWORLD L.69.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DRACULA X TEL
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRL FIRENDTEL
GRANDIA L.109.000
LANGRISSER 5 TEL
LOST WORLD L.69.000
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) TEL
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SIM CITY 2000 L.69.000
SOLO CRISIS L.99.000
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
TOMB RAIDER L.69.000

VIRTUA FIGHTER2+VIRTUA COP+DAYTONA USA L.79.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.900

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.29.900
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L.29.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

SATURN OFFERTE FINE SCORTA

AREA 51 L.49.000
BATSUGUN L.49.000
CASPER L.39.000
COURIER CRISIS L.49.000
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS II L.39.000
DARKLIHT CONFLICT L.39.000
FANTASTIC PINBALL L.49.000
MAXIMUN FORCE L.49.000
MINNESOTA (BILIARDO) L.39.000
NBA ACTION 97 L.29.900
SPACE HARRIER L.39.000
STRYKER 1945 L.39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR L.39.0
TRUE PINBALL L.39.000
TERRACRESTA L.39.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC L.19.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
STAKES WINNER L.29.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

SUPERNINTENDO

CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.65.000
F-ZERO L.49.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L. 25.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

GIOCHI PC ENGINE

BURNING ANGELS L.29.000
CAMP CALIFORNIA L.29.000
ETERNAL CITY L.29.000
FIGHTING RUN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
METAL STOCKER L.29.000
MOTOROADER 2 L.29.000
TIME CRUISE 2 L.29.000
YS 1 E 2 L.35.000
DUNGEON EXPLORER 2 L.35.000
HUNTER YOHKO 1 L.35.000
HUNTER YOHKO 2 L.35.000
EXILE WICKED PHENOMENON L.35.000
TERRAFORMIA L.35.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE URUSEI YATSURAL.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00

CD MUSICALI DI HOKUTONOKEN L.55.000

PORTACHIAVI MANGA JAP: DRAGON BALLZ 10 PEZZI L.22.900 / SAILOR MOO 15 PZ L.22.900 / TEKKEN 3 10 PZ L.22.900 / MAZINGA 10 PEZZI L.22.900 / EVANGELION 10 PZ L.29.000 RANMA 1/2 + LAMU 8 PEZZI L.25.000 / FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.29.000 / KING OF FIGHTERS 97 15 PEZZI L.29.000 / VIRTUAL ON 8 PEZZI L.16.000

Off Beat Racer

Lo scorso anno SNK ha dato alla luce il suo primo gioco di guida per Neo-Geo 64, **Road's Edge**, una via di mezzo fra una simulazione di rally e un titolo di Formula 1. **Off Beat Racer** (ribattezzato **Xtreme Rally** in Giappone) ne riproporrà alcuni elementi come le scorciatoie e i salti, ma offrirà anche nuovi circuiti e un nuovo sistema di gioco. Si potrà scegliere fra tre modalità di gioco. Il "Battle Mode" potrà essere affrontato da un massimo di quattro giocatori e proporrà tre giri. Nel "Trial Mode" il giocatore dovrà effettuare un certo numero di giri in un determinato periodo di tempo. Il "Championship Mode", invece, figurerà come la modalità di gioco principale e proporrà tre livelli di difficoltà: Beginner, Medium e Expert. Il livello per principianti si svolgerà in una Hong Kong avvolta nelle tenebre e offrirà alla vista del giocatore una quantità di splendidi fondali notturni. Il livello per giocatori bravini proporrà un percorso off-road in Brasile, mentre la gara per esperti avrà luogo nientemeno che in Italia, fra le stradine di Roma. Le corse potranno essere effettuate a bordo di una delle otto vetture disponibili. Questi bolidi saranno creazioni originali basate su modelli reali. Il giocatore potrà approfittare di una varietà di opzioni classiche come la scelta della trasmissione o la scelta del colore. SNK ha poi aggiunto un'opzione segreta per una sfida contro il tempo a cui si potrà accedere dal menù di selezione del cambio. In questa modalità il giocatore gareggerà contro il computer. Si potrà scegliere fra due visuali e le musiche di sottofondo potranno essere selezionate in tempo reale. **Off Beat Racer** offre una grafica dettagliata e dei fondali molto belli. Questo gioco di guida è destinato a girare sullo stesso cabinato di cui disponeva **Road's Edge** e può essere installato molto facilmente. **Off Beat Racer** rappresenta la seconda generazione di giochi di guida firmati SNK e sembra molto ma molto promettente...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	CORSA
USCITA	IMMINENTE

Archivio Composizione Vista Classe Altro DD
15:34:56
Send Mail or Discussion Group Message
Send Quote Address Attach Spelling Save Security Stop
To MrBlack@UominiInNero.org
To MrBlue@UominiInNero.org
Subject: PowerStation in edicola!
Priority: Highest
Mr Red a rapporto dopo missione XC98SC. Missione fallita. Non c'è stato nulla da fare. Nonostante i nostri tentativi di celare la verità, ancora una volta i ragazzi di Super Console 100% PlayStation hanno superato sé stessi e hanno confezionato il secondo numero di una rivista con trucchi e soluzioni dei migliori titoli per PlayStation. Abbiamo provato di tutto, ma loro sono riusciti ugualmente a raccogliere tutte le mosse e i segreti di Tekken 3 e X-Men: Children of the Atom, le soluzioni complete di Resident Evil 2, DeathTrap Dungeon e Duke Nukem 3D: Total Meltdown, le guide a Cool Boarders 2, Micro Machines V3 e NBA Live '98, nonché una valanga di trucchi, password e codici Action Replay. Per farla franca, i marpioni hanno anche cambiato il nome della testata da PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni (vedi LogoVecchio.jpg) a PowerStation (LogoNuovo.jpg): sicuramente un futile tentativo per depistarci... Allego immagine della copertina (vedi CopertinaPowerstation.jpg) e sottolineo che la pubblicazione costa la misera cifra di 9.900 lire.
Rimango in attesa di nuovi ordini e nel frattempo... corro in edicola!
Mr Red
HD 1
HD 2
HD 3
LaserWriter 16
Cestino
CopertinaPowerStation.jpg
132 PAGINE DI CHEATS E SOLUZIONI
Rivista per PLAYSTATION
numero 2 L.9.900
PowerStation
Trucchi, Guide & Soluzioni per PLAYSTATION
GUIDE A
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
MICRO MACHINES V3
COOL BOARDERS 2
NBA LIVE '98
SUPERTRIX
TRUCCHI, PASSWORD E CODICI PER ACTION REPLAY
SOLUZIONI COMPLETE DI
RESIDENT EVIL 2
DEATHTRAP DUNGEON
DUKE NUKEM 3D
TUTTE LE MOSSE E I SEGRETI DI
TEKKEN 3
66,67% Doc: 809K/809K
LogoVecchio.jpg
PlayStation
TRUCCHI GUIDE E SOLUZIONI
33,33% Doc: 791K/813K
LogoNuovo.jpg
Rivista per PLAYSTATION
PowerStation
38,67% Doc: 471K/584K

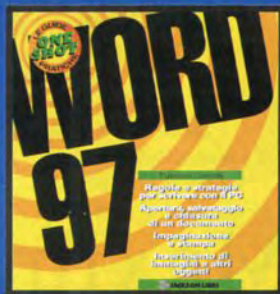
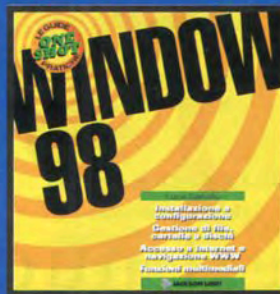
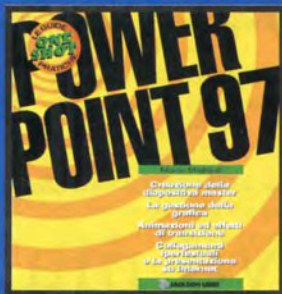
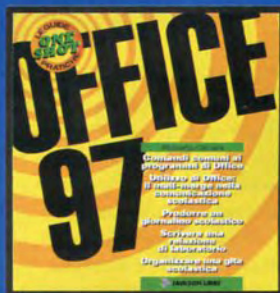
Street Fighter EX 2

Composta da ex membri dello staff Capcom e dello staff Square, Arika è una piccola squadra di programmatori ubicata a Ebisu negli uffici un tempo occupati da Square (ma a dispetto di ciò non esiste alcun legame effettivo fra Square e Arika). Laddove altre software house sono propense a semplificare i loro giochi onde renderli più accessibili ai principianti, Arika segue una politica del tutto opposta producendo esclusivamente per i cultori della serie **Street Fighter**. I comandi e la struttura generale di gioco resteranno identici a quelli di **Street Fighter Zero 2**, il che si traduce praticamente nel mantenimento di una barra energometrica e di una barra combometrica. Si dovranno vincere due round di fila, affrontare un totale di otto stage e scegliere fra 14 personaggi. Oltre ai soliti pugni, calci e salti si potranno eseguire degli attacchi bassi e usare svariate prese. Fedele alla tradizione di Capcom, **Street Fighter EX 2** proporrà un sistema complesso di attacchi speciali, tecniche segrete e super-combo corredate da numerosi livelli di mosse di tipo "Cancel" e "Break". Durante l'adozione di alcune tecniche sarà possibile effettuare alcune "Cancel", ma per fare altrettanto usando altri tipi di attacchi occorrerà smanettare un po' di più. Per la "Super Combo", ad esempio, si dovrà effettuare una "Super Cancel". Inoltre si possono unire varie "Combo Break". **Street Fighter EX 2** proporrà dei tipi di combo e delle fatality di stampo smaccatamente nipponico, e in tutti e due i casi se ne vedranno letteralmente delle belle. Anche il sistema di visualizzazione dei dati inerenti alla partita è stato migliorato: sullo schermo si potranno infatti vedere il nome di ogni tecnica adottata (sia essa un attacco veloce, reversal, una serie di colpi consecutivi e così via) e il numero dei punti accumulati sui propri indicatori a barra. Come in **Street Fighter EX**, il giocatore potrà giovarsi di un'opzione per il replay. Gli appassionati possono inoltre già contare su un bonus stage nelle partite disputate contro il computer. La grafica è di eccellente qualità, e gli effetti speciali non sono da meno. Uno degli effetti più divertenti è quello che permette ai giocatori di fracassare la testa dell'avversario contro la telecamera virtuale fino a vedere delle crepe sullo schermo. **Street Fighter EX 2** è un gioco che appartiene alla migliore tradizione della serie di **Street Fighter**: non a caso ha già soppiantato **Street Fighter III** nel cuore dei ragazzi giapponesi che frequentano le sale giochi con assiduità. Benché abbia già i suoi annetti, la serie di **Street Fighter** è tutt'altro che in età di pensionamento, tanto che Capcom ha già annunciato l'imminente uscita di **Street Fighter Zero 3**, destinato a sostituire il già citato **Street Fighter III**, una delle poche pecore nere della famiglia. **Street Fighter Zero 3** dovrebbe proporre un sistema di gioco simile a quello di **Street Fighter Zero 2** e anche gli stessi personaggi. Una cosa è certa: tutta questa successione di **Street Fighter** può far venire il mal di testa a non poche persone...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE

Ogni guida, un colpo da maestro.

Con le guide tascabili "One Shot" si impara tutto dell'informatica nel modo più semplice, più completo, più veloce. In un colpo solo.

NELLE MIGLIORI LIBRERIE, COMPUTER SHOP E GRANDE DISTRIBUZIONE

che risveglierà
spiriti.

Dal mese prossimo andrete al massimo. Anzi, al Maxim.

Siamo sempre stati dei grandi sostenitori dei Treasure e, nel corso di questi ultimi anni abbiamo seguito con molta attenzione l'incredibile ascesa di questo team di sviluppatori. **Gunstar Heroes** deve ancora essere considerato uno tra i migliori platform game mai prodotti (sotto certi punti di vista è superiore a **Sonic**) e anche altri titoli quali **Light Crusader**, **Dynamite Headdy** e il recente **Silhouette Mirage** non possono che confermare la nostra piena fiducia (e stima) nei confronti di questo team di sviluppatori. La vena creativa dei Treasure non sembra esaurirsi mai e ora, si potrebbe quasi dire finalmente, questa compagnia ha deciso di abbandonare, almeno temporaneamente, la sua "dieta" a base di platform game per indirizzarsi verso un genere che in questi ultimi anni non ha riscosso particolare successo: gli sparatutto (è vero che in **Gunstar Heroes** erano presenti alcuni elementi tipici degli shoot'em up, ma con **Radiant Silvergun**, i Treasure sembrano intenzionati a "riscrivere" le regole di questo genere di giochi). Realizzato utilizzando la tecnologia della scheda arcade ST-V (conosciuta anche con il nome di Titan) il gioco è ambientato in un futuro non meglio identificato in cui la Terra è stata distrutta e in cui l'umanità si vede costretta a combattere e ad affrontare tutta una serie di pericolose razze aliene pur di riuscire a sopravvivere. Utilizzando un classico joystick munito di tre pulsanti, **Radiant Silvergun** può contare su tutte quelle caratteristiche che hanno reso popolare questo genere di titoli, reinterpretate però in modo da renderlo un titolo unico. Innanzitutto le astronavi nemiche lanciano raggi laser, bombe e armi di vario genere che si muovono sullo schermo a una velocità indubbiamente minore di quanto si potrebbe immaginare; questo non vuol dire che si tratti di un titolo facile, visto che sono presenti nell'area di gioco un numero di munizioni veramente impressionante, fatto che costringe il giocatore a concentrarsi, oltre che sulla distruzione di massa, anche sulla guida del mezzo selezionato. L'idea alla base di questa trovata è la volontà da parte dei Treasure di convincere il giocatore che, in caso di morte, si tratti di un errore umano e non di un "trucco" da parte del gioco.

POWER-UP SYSTEM

Al contrario di quanto accade nella maggior parte degli shoot'em up, in **Radiant Silvergun** è possibile utilizzare tutta una serie di armi differenti premendo i tasti A, B oppure C; queste armi possono essere poi combinate per ottenere attacchi dagli effetti veramente devastanti. E' inoltre interessante sottolineare che in **Radiant Silvergun** non è presente alcun tipo di power-up o di potenziamento di vario genere; è questa un'altra interessante novità caratteristica del titolo targato Treasure. Infatti, invece di incrementare la potenza delle armi a disposizione raccogliendo icone sparse su tutto lo schermo, l'unico modo di migliorare le proprie prestazioni in attacco è quello di distruggere i nemici! Avete capito bene, è proprio eliminando le astronavi avversarie che si guadagnano dei "punti esperienza"; il miglioramento delle armi dipende ovviamente da quale tipo di attacco state utilizzando con maggiore continuità quindi, se per esempio volete rendere più forte il Vulcan Shot, basta continuare a utilizzarlo contro le orde dei nemici. Quando invece viene usata una delle combinazione (descritte nel box apposito), l'incremento della potenza riguarderà proprio gli attacchi speciali; ogni arma può essere potenziata ben 33 volte (per un totale, vista la presenza di tre diversi attacchi, di 99 power-up), anche se non è possibile arrivare sin dal primo stage al livello massimo di fuoco. Di media infatti, "ripulendo" una sezione di gioco si può incrementare la potenza di ognuna delle tre armi di circa dieci volte anche se, utilizzando delle speciali combinazioni si possono anche ottenere dei risultati leggermente migliori.

GIUDIZI E COMMENTI

E' evidente già da quanto abbiamo scritto fino ad ora che **Radiant Silvergun** ci ha positivamente colpiti sia per la

SEI PERSONAGGI IN CERCA DI VIDEOGIOCATORE...

Stranamente in **Radiant Silvergun** sono presenti sei diversi personaggi tra cui selezionare il proprio pilota preferito; da sottolineare che ognuno di questi eroici combattenti è dotato di diverse caratteristiche, pregi e difetti.

Marian Lenowarl
Soprannome: Leana
Età: 17 anni
Alla guida del Silvergun rosso, Leana è una ragazza frivola e innocente che non riesce ancora a capire le "cose dei grandi". Vista la sua giovane età, agisce spesso basandosi solamente sul suo intuito e ispirazione, causando disordini e danni dovunque vada.

Gunbino Bastavich
Soprannome: Buster
Età: 18 anni
Alla guida del Silvergun blu, Buster è un personaggio convinto delle proprie capacità (fin troppo...) e basa il suo stile di combattimento non tanto sul "gioco di squadra", quanto sulle proprie convinzioni personali. Ragazzo molto orgoglioso, Buster non ama mostrare i propri sentimenti di fronte ad altre persone.

Robonoid 00104
Soprannome: Creator
Età: 5 anni
Robonoid 00104 è un sofisticatissimo robot che è stato creato per risolvere i problemi degli esseri umani. Utilizzando gli ultimi ritrovati nel campo dell'intelligenza artificiale, Creator possiede una capacità emozionale simile a quella degli uomini; i suoi hobby includono le pulizie domestiche e gli scacchi.

Gou Igarashi
Soprannome: Chief
Età: 50 anni
Prima che la Terra venisse distrutta, Chief era a capo delle forze della federazione militare. Le sue capacità di giudizio gli hanno permesso di guadagnare la fiducia di tutte le persone che lo circondano; è inoltre un personaggio altamente stimato e rispettato.

Son Tengai
Soprannome: Skipper
Età: 69 anni
Skipper è il capitano della pattuglia denominata Tetora. Un personaggio intelligente e brillante, è però poco amichevole e spesso insopportabile. Le sue conoscenze nel campo della meccanica sono state indispensabili nella progettazione e nella realizzazione delle astronavi Silvergun.

Gai Igarashi
Soprannome: Gai
Età: 16 anni
Gai è la tipica "testa calda"; appena ha un'idea, Gai agisce di impulso senza pensare quali possano essere le conseguenze della sua azione; anche per questo motivo, il risultato finale delle sue azioni è più dovuto alla fortuna che alle sue effettive capacità.

L'ESPERIENZA PRIMA DI TUTTO

Per incrementare la potenza delle armi, in **Radiant Silvergun** è necessario guadagnare punti esperienza. Nel gioco sono disponibili due diversi tipi di esperienza, Normale e Bonus: quella Normale si ottiene semplicemente distruggendo le astronavi nemiche che compaiono sullo schermo mentre quella Bonus si ottiene eseguendo un determinato tipo di attacchi o di combinazioni che vi andiamo ora a descrivere:

Bonus a Catena
Questo è il modo migliore per guadagnare punti esperienza in **Radiant Silvergun**; i nemici sono divisi in diversi colori, partendo dai deboli Zako fino ad arrivare ai potentissimi mostri di fine livello. Si può ottenere il bonus base distruggendone tre astronavi dello stesso colore in fila, mentre colpendone altre tre si ottiene quello avanzato, e così via fino a quando non di distrugge un nemico di un differente colore.

Bonus dell'Arma
In **Radiant Silvergun** sono presenti in totale sette diversi tipi di armi, ognuno con una diverso tipo di bonus.
Vulcan: 200 colpi a segno di seguito
Homing: 300 colpi a segno di seguito
V Spread: 16 colpi a segno di seguito
Homing Vulcan: Colpire lo stesso nemico per 15 secondi
Wide Type: 500 colpi a segno in 20 secondi
Marker Homing: Colpire lo stesso nemico per 15 secondi
Radiant Sword: Colpire lo stesso nemico per 5 secondi

Boss Bonus
E' possibile distruggere diverse parti del boss di fine livello per indebolirlo e, a seconda di quante parti sono state distrutte, cambierà il bonus finale, che viene mostrato in una schermata al termine dello stage.

realizzazione tecnica che per la struttura di gioco che, con un paio di spunti interessanti, cerca di dare nuova linfa vitale a un genere che negli ultimi anni non ha certamente riscosso molto successo. Il fatto che comunque ci interessa maggiormente è la possibilità di una futura conversione per Saturn; dopo tutto, altri titoli prodotti utilizzando la scheda ST-V, quali **Die Hard Arcade** e **Winter Heat** sono stati convertiti senza troppi problemi, quindi abbiamo tutte le ragioni per pensare che, tra un po' di tempo, cominceremo a sentir parlare della versione casalinga di **Radiant Silvergun**; speriamo quindi che i Treasure decidano di "offrire" il loro debutto nel campo dei coin-op anche a una audience più ampia visto che, titoli del genere, su qualunque console, non possono che fare la felicità dei videogiocatori.

MEGA chat

Daytona 2 Battle On The Edge

La verità!

Sega ha portato una ventina di giornalisti al Twin Ring Motegi, un circuito Honda situato nella Prefettura di Toshigi, a due ore di macchina dal centro di Tokyo. Ogni giornalista ha potuto salire a bordo di una autentica stock-car e fare qualche giro alla velocità di circa 250 chilometri orari. Dopo questo simpatico gesto di riguardo nei confronti della stampa specializzata, Toshhiro Nagoshi, Associate General Manager del dipartimento AM2, ha risposto ad alcuni quesiti riguardanti Daytona 2. Intanto il primo stage di Daytona 2 si palesava agli occhi degli astanti per mezzo di un monitor. Tra i giornalisti c'era il nostro megainviato Nicolas Di Costanzo

Mega Console: Quando sono iniziati i lavori per Daytona 2?
Toshihiro Nagoshi: Nel marzo del '97, subito dopo il lavoro di rifinitura su **Scud Race**.

MC: Quante persone hanno lavorato a Daytona 2?
TN: All'incirca una ventina. E' difficile dare una cifra esatta.

MC: Si tratta della stessa équipe che ha realizzato Scud Race?
TN: Per quanto riguarda i programmatori... sì, sono gli stessi che hanno lavorato a **Scud Race**. I progettisti, invece, provengono tutti da diversi altri lavori, ma la maggior parte ha lavorato a **Virtua Fighter 3**. E alla serie di **Virtua Fighter** hanno lavorato anche alcuni dei programmatori. Ci sono poi delle persone che hanno lavorato sotto la mia direzione per i giochi di guida che sono seguiti a **Virtua Racing**; sono diventati degli autentici esperti di giochi di guida. Può darsi che ormai siano stufi di fare cose del genere... Per un produttore è bello avere una squadra di veterani, la vera sfida è ben altra... Sarebbe stato bello assumere della gente nuova ma **Daytona** è un titolo di grande importanza e non volevamo fare errori, così siamo venuti a un compromesso: abbinare i soliti programmatori a dei nuovi designer.

MC: Dunque l'équipe di Daytona 2 è diversa da quella del primo Daytona?
TN: Sì, i designer sono diversi. Volevamo avvalerci di qualche elemento nuovo, ma lo staff del vecchio **Daytona** aveva ancora diverse cose che desiderava inserire nel sequel, non avendo potuto farlo nel gioco precedente.

MC: In che modo Daytona 2 è diverso dal primo Daytona?
TN: (Dopo averci riflettuto per un po'...) E' praticamente identico (risate)... Il fatto è che quando abbiamo realizzato **Daytona USA** su Model 2 c'erano innumerevoli cose che non ci era stato possibile includere nel prodotto finale. Naturalmente ci sono delle cose che non abbiamo potuto inserire neppure in **Daytona 2** per via delle limitazioni tecniche della Model 3: ma c'è sempre la possibilità che si riesca a realizzare queste cose su una Model 4... Durante le prime fasi dello sviluppo abbiamo accolto nella nostra équipe dei programmatori che conoscevano bene la Model 3 e questi ci hanno illustrato con assoluta chiarezza i limiti di questa scheda. Di fatto è difficile parlare di autentiche differenze: abbiamo progettato **Daytona 2** tenendo presente le possibilità offerteci dalla Model 3.

MC: Daytona 2 è un gioco che tutti attendono impazientemente da ormai molto tempo. Perché c'è voluto così tanto per realizzarlo?
TN: Subito dopo aver finito **Daytona USA**, decidemmo di produrre un nuovo gioco di guida. C'erano numerosi progetti in lista d'attesa e fra questi scegliemmo **Scud Race**. Sega, invece, ci aveva implorato di fare un secondo **Daytona**. Personalmente, però, avevo poca fiducia nella possibilità di fare un sequel che fosse valido quanto l'originale. All'epoca pensavamo che **Daytona USA** fosse perfetto così com'era, che contenesse tutto ciò che volevamo veder realizzato in un gioco di guida del genere. Non volevamo fare altro che passare a qualcos'altro. Così decidemmo di ignorare le esortazioni di Sega e di fare un gioco di guida del tutto diverso. Alla fine sono tornato sull'argomento, ma non più in veste di direttore. Di questo sequel, infatti, sono il produttore. E' una situazione alquanto diversa in quanto consiste nell'osservare da vicino lo sviluppo del gioco e nel dare dei consigli... Ogni gamemaker ha per le mani una serie di successo e il compito di realizzare un sequel viene solitamente affidato allo stesso team che si è occupato del capostipite. Purtroppo non c'è spazio per sviluppatori davvero giovani... Per **Daytona 2** ho sì assunto della gente nuova, ma dato che era necessario mantenere la stessa politica ho ingaggiato anche alcuni veterani del genere automobilistico. Quand'ero direttore mi servivo di Osaki-san. Era un progettista di giochi che aveva lavorato sotto la mia direzione a **Daytona USA**. All'epoca era una "matricola" e tuttavia era molto bravo. E' per questo che l'ho voluto con me come direttore del progetto. Sono convinto che questa combinazione abbia dato dei frutti molto buoni.

MC: Quanti sono i circuiti di Daytona 2?
TN: Ci sono solamente tre circuiti e nessun tracciato supplementare nascosto. Questa volta, però, offriamo la possibilità di scegliere fra diverse vetture...

*(Nota: A quanto ci risulta esistono più circuiti di quelli ufficialmente annunciati. E' probabile che il sistema di gioco sia simile a quello di **Scud Race +**, in cui è possibile correre sugli stessi circuiti dopo averne alterato il fondale e le condizioni atmosferiche mediante un apposito menù...)*

MC: Quante sono le visuali?
TN: Ce ne sono quattro. Una di queste è una visuale di tipo nuovo. Top secret, per il momento.

(Nota: La quarta visuale è una prospettiva in prima persona dall'interno dell'abitacolo. Il giocatore, dunque, vedrà il volante, il parabrezza e tutto il resto.)

MC: Quante vetture correranno contemporaneamente sullo stesso tracciato?
TN: In tutto saranno 40 vetture, come in **Daytona USA**.

MC: Su quale scheda gira Daytona 2? Una versione perfezionata della scheda di Scud Race, forse?
TN: **Daytona 2** gira su una Model 3 Step 2. **Scud Race** girava su una versione "Step 1.5". Era la stessa scheda di **Virtua Striker 2**, una via di mezzo fra la Model 3 e la Model 3 Step 2.

MC: Il numero di poligoni impiegato per dare forma a ogni vettura è superiore rispetto a quello usato in giochi come il primo Daytona e Scud Race?
TN: Sono molti di più. Le prestazioni della scheda sono praticamente tre volte superiori. Possiamo dire che usiamo un numero di poligoni tre volte superiore, il che si traduce in oltre 1000 poligoni per vettura (escluso il pilota). In realtà è lo stesso numero di poligoni usato in **Scud Race**. Di fatto le schede versione 1.0, 1.5. e 2.0 sono capaci di visualizzare un numero di poligoni alquanto elevato. In pratica tutte e tre le schede citate possono esporre sullo schermo lo stesso numero di poligoni. La differenza principale sta nelle capacità di renderizzazione. Le Step 1.0 e 1.5, in questo senso, lasciavano molto a desiderare. I poligoni visualizzati da una 2.0 sono di qualità assai superiore. Eppure, malgrado il fatto che in ambedue i casi la scheda utilizzata sia una Model 3, **Daytona 2** sembra visualizzare più poligoni di quanti ne sfoggi **Scud Race**. In pratica il generatore di poligoni è lo stesso, ma il motore grafico è diventato due volte più efficiente. Ecco perché il gioco sembra visualizzare molti più poligoni.

MC: Sarebbe stato possibile realizzare Daytona 2 su una scheda Model 3 Step 1.0?
TN: Gli effetti speciali, come ad esempio la neve o il fuoco, non sarebbero risultati altrettanto convincenti. E in un gioco di guida gli effetti speciali ricoprono un ruolo fondamentale.

MC: Benché il primo Daytona proponesse dei box, sembrava che la loro presenza fosse superflua. Se è vero che anche in Daytona 2 ci sono dei box, in che modo verranno usati?
TN: Svolgeranno la stessa funzione che avevano nel primo **Daytona**. Le vetture danneggiate verranno riparate e così le loro prestazioni miglioreranno. Questa volta gli effetti di moto sono più realistici. Si capisce che c'è lo zampino di quelli che hanno lavorato a **Virtua Fighter**...

MC: Il primo circuito è molto simile a quello di Daytona USA, tranne che per il fondale...
TN: E' vero, il primo circuito ricorda quello di **Daytona USA**. E' una cosa intenzionale. Ho voluto tenere quel circuito perché era stato uno degli elementi che aveva determinato il successo di **Daytona USA**. Per **Daytona USA** volevamo progettare un circuito nel quale ogni giocatore, anche il più inetto, potesse compiere almeno un giro. Poi decidemmo di fare un gioco nel quale un bambino di tenera età potesse compiere almeno tre-quattro giri. Se avessimo allestito un circuito fatto apposta per tre giri, un giocatore privo di esperienza sarebbe riuscito a fare solamente un giro e ciò sarebbe stato per lui una cosa molto frustrante. Così decidemmo di fare un gioco che avesse come obiettivo finale il conseguimento di otto giri di pista ma che offrisse al giocatore inesperto la possibilità di fare almeno tre o quattro giri. Metà della gara completa, quindi. Inoltre volevamo che i giocatori vedessero tutto il circuito che avevamo preparato per loro. E così realizzammo dei tracciati abbastanza corti da permettere al giocatore medio di divertirsi in modo soddisfacente con appena 100 yen. I giocatori hanno potuto apprezzare il nostro circuito e noi ci siamo compiaciuti di aver potuto mostrare loro l'intero circuito. Abbiamo adottato la stessa regola per **Daytona 2**. Tuttavia i livelli di difficoltà Medium ed Expert offrono un gioco molto impegnativo. Il materiale contenuto in **Daytona 2** è diverso ma il sistema di gioco è essenzialmente lo stesso di prima.

MC: Nel secondo circuito di Daytona USA c'erano numerosi rimandi a Virtua Fighter. Avete fatto la stessa cosa in Daytona 2? Avete inserito qualche riferimento ai giochi di AM2?
TN: No, non questa volta. Abbiamo solamente inserito qualche logo della Gameworks. E alla fine del tracciato proposto nel livello di difficoltà medioalto abbiamo inserito un cartellone pubblicitario.

MC: Le musiche sono simili a quelle di Daytona USA?
TN: No, l'accompagnamento musicale è diverso. Abbiamo effettuato delle registrazioni a New York usando la voce di un famoso gruppo hard-rock: i Winger. Mi sono piaciute molto le musiche di Night, che è stato pubblicato l'anno scorso. Ho provato un po' di invidia nei confronti dei suoi produttori, così ho voluto fare qualcosa di altrettanto speciale per **Daytona 2**. Sono andato a New York per registrare le musiche, che non sono paragonabili nemmeno lontanamente alle cose che fa di solito Sega. Questa esperienza mi ha insegnato molto... Sono sicuro che le musiche di **Daytona 2** raccoglieranno il consenso del pubblico perché sono davvero indovinate. Non ci vergogneremmo di inciderle su un CD musicale. Le ho già ascoltate separate dalle immagini e le ho trovate niente male.

MC: Che tipo di cabinato verrà impiegato? Qualcosa di simile a quello di Scud Race?
TN: Sì, in pratica si tratta di un modello analogo. **Daytona 2** si avvale anche di un produttore di vibrazioni simile a quello di **Sega Rally 2**. Gli è stato dato il nome di «Rave-shaker». I giocatori possono "sentire" da quale direzione proviene l'urto quando un'auto rivale si scontra con la loro: da dietro, da destra, da sinistra e così via... Le

sensazioni prodotte da questo apparecchio sono molto realistiche.

MC: E che ci dice del sonoro?
TN: Abbiamo usato una scheda MPEG2. Questo tipo di scheda ci permette di riprodurre i suoni che abbiamo registrato a New York. Abbiamo aggiunto quattro diffusori acustici e installato un sistema di effetti sonori tridimensionali. Fino a qualche tempo fa era un apparecchio che faceva urlare al miracolo ma ormai lo usano tutti e non impressiona più nessuno. Tuttavia non esiste un sistema migliore e in definitiva è stato dopo aver avuto un saggio delle sue prestazioni che abbiamo deciso di registrare gli effetti sonori a New York.

MC: Quanti cabinati possono essere collegati insieme?
TN: Al massimo se ne possono collegare otto, che è poi lo stesso numero concesso dal primo **Daytona**.

MC: Ma la cosa sarà molto più costosa in questo caso, no?
TN: Sì, è vero. Ma così è più interessante. Questo genere di opzioni è importante; che gusto c'è a giocare se i cabinati non possono essere uniti?

MC: In quali giochi si cimentavano i programmatori mentre lavoravano a Daytona 2?
TN: In quel periodo c'era un famoso gioco per PlayStation che offriva una sensazione di realismo davvero straordinaria. Poteva essere giocato con il solito controller, ma era di ottima qualità... Ad essere sincero lo abbiamo eletto a nostro diretto concorrente. Lavoravamo a **Daytona 2** tenendolo in considerazione.

MC: Era forse Gran Turismo?
TN: Esatto. Questo gioco è un ottimo titolo domestico. Ma noi stavamo realizzando un gioco di guida destinato alle sale giochi, perciò abbiamo lavorato in quella direzione. Sicuramente abbiamo imparato più da questo gioco domestico che non da altri giochi a gettone.

MC: Fra i coin-op automobilistici qual è il vostro diretto rivale?
TN: Ultimamente non se ne sono visti molti. E' molto triste... Come ho detto prima, c'è un problema di costi. Non tanto in

Giappone quanto negli Stati Uniti. Anche se un gioco è di qualità inferiore, vende di più se gira su una scheda economica. Se un gioco costa molto non importa che sia ottimo: i gestori di sale giochi non lo acquisteranno e quindi non troverà un pubblico. Un autore dovrebbe fregarsene dei costi, ma è necessario porre dei limiti. I giochi prodotti di recente dalle altre compagnie non sono un granché, questo è vero... Penso che sia una delle ragioni per cui non trovano larga diffusione. Sono contento che Sega riesca a vendere la sua Model 3. Non abbiamo dei veri rivali all'infuori di Sega stessa. Penso che i nostri rivali siano gli altri reparti di ricerca e sviluppo della compagnia.

MC: Sega Rally 2 è il diretto rivale di Daytona 2?
TN: Sì, infatti lo abbiamo tenuto in considerazione.

MC: Fra voi e i ragazzi di AM Annex esistono scambi di informazioni tecniche?
TN: No, non esistono, però si fa tutto alla luce del sole sia da una parte che dall'altra.

MC: In Daytona 2 c'è anche lo zampino di Yu Suzuki?
TN: No, non ha collaborato allo sviluppo di **Daytona 2**. Gli ho solamente chiesto un budget per quel famoso viaggio a New York. Non ha preso parte allo sviluppo del gioco.

MC: State già pensando a un prossimo gioco?
TN: Ho realizzato **Daytona 2** in veste di produttore. Inoltre sto lavorando a un altro progetto come direttore e produttore. Presto mi dedicherò esclusivamente a questo gioco. Non è un gioco di guida, comunque.

MC: Oltre ai giochi di guida che tipo di giochi ha realizzato?
TN: Oltre ai giochi di guida... Ho lavorato a **Virtua Racing** in qualità di capo-progettista. Poi ho fatto da consulente per la progettazione dei vari **Virtua Fighter**. Ho curato la progettazione di **Virtua Fighter 3**. E' stato più che altro un lavoro da produttore, anche se c'era già un produttore ufficiale...

MC: Quando è entrato a far parte di Sega? Qual è stato il suo primo lavoro?
TN: Sono stato assunto nel 1989. I primi giochi a cui ho lavorato come progettista sono stati **G-Loc** e **G-Loc R-360**.

MC: Come è capitato in Sega?
TN: In effetti volevo entrare in Nintendo, ma si trovava a Kyoto e così... (risate). E' uno scherzo, ma solo in parte. Io sono di Tokyo, ho fatto l'università a Tokyo. In Giappone tutto è concentrato a Tokyo. Ho pensato che fosse meglio lavorare a Tokyo per via di tutte le compagnie che vi sono dislocate. Ad essere sincero, all'inizio non sapevo che Nintendo si trovasse a Kyoto. Sapevo che era nata a Kyoto ma non riuscivo a credere che un'azienda così importante non avesse alcun ufficio a Tokyo. Quando mi misi a cercare lavoro scoprii la verità e in quel preciso istante abbandonai l'idea di lavorare per Nintendo e ripiegai su Sega. Ho lavorato alle dipendenze di Suzuki per cinque anni come progettista. In seguito mi fu offerto di realizzare un gioco tutto mio. Era appunto **Daytona USA**.

(Nota: Quando parla di progettista, intende dire un progettista di giochi. A quanto sembra ***Daytona*** *era opera sua ma fu attribuita interamente a Suzuki. L'abbiamo saputo dallo stesso Suzuki quando ci abbiamo parlato alcuni anni fa...)*

MC: Che tipo di giochi preferisci?
TN: Mi piace ogni genere di gioco. Un tempo andavo matto per i giochi di guida. Be', a dire il vero, ci vado matto tuttora... Mi sembra che oggigiorno si faccia ovunque lo stesso tipo di giochi. Penso che bisognerebbe fare sempre qualcosa di nuovo. Non che io voglia parlar male di Sega, ma vero è che di recente non si sono visti che seguiti: **Sega Rally 2**, **Virtua Striker 2**, **Fighting Vipers 2**, **Daytona 2**... Perché è successa una cosa del genere? Principalmente perché la prima parte ha avuto successo e a noi piace assecondare i fans. Fare un gioco assolutamente nuovo è una specie di avventura e i titoli che nascono dal nulla non hanno sempre successo... E per buttarsi in un'avventura del genere occorre avere alle spalle un titolo di successo. Dovremmo sempre creare qualcosa di nuovo ma per le compagnie le serie sono molto importanti... Quanto ai giochi che mi piacciono, trovo che gli ultimi esempi non siano molto stimolanti, perciò non voglio pensare più di tanto ai giochi attualmente in circolazione; cerco di pensare a delle cose interessanti che possono diventare un gioco... Se facciamo un **Daytona 3**, sono sicuro che avrà successo, ma personalmente non sono sicuro che rappresenterebbe un segno positivo per il futuro dei videogames.

MC: Che macchina possiede?
TN: Ho una Ferrari Dino.

(Nota: Nagoshi porta un Rolex modello Daytona che costa all'incirca un milione di yen.)

MC: In Sega la Ferrari è molto diffusa?
TN: Sì, l'hanno un po' tutti: Yuji Saka, il signor Sasaki, il signor Suzuki e molti altri...

MC: Intende realizzare la versione domestica di Daytona 2?
TN: No, no. Non mi interessa tornare a lavorare sui giochi del passato. Sarò un egoista, ma le cose stanno così. Personalmente non mi dispiacerebbe vedere qualcuno di mia fiducia occuparsi di una cosa del genere. In effetti tradurre un gioco su una console è una cosa buona, ma io lavoro nell'industria dei giochi a gettone e devo fare dei giochi che sia impossibile giocare a casa (risate). E' una bella contraddizione... Eppoi un gioco di guida non è bello se non c'è un volante da stringere.

MC: Ma è probabile che Daytona 2 sostituisca Scud Race come gioco assieme al quale verrà lanciato il Katana, vero?
TN: (risate) Se la cosa andrà in porto, il gioco abbinato alla confezione della console sarà sicuramente **Daytona 2**...

DA QUANTO TEMPO NON REGALI QUALCOSA DI NUOVO AL TUO COMPUTER?

Ecco quattro nuovi software di Jackson Libri che accenderanno il tuo interesse e quello del tuo mouse: argomenti interessanti, che vanno dall'utile al dilettevole, tutti trattati con competenza e con soluzioni grafiche d'avanguardia. Come fa Jackson Libri, come solo Jackson Libri sa fare. JACKSON LIBRI®

IN LIBRERIA, COMPUTER SHOP E GRANDE DISTRIBUZIONE

Forsaken

Se per voi l'iguana è solo un rettile allora vi siete persi un buon numero di giochi per console usciti nelle ultime stagioni. Dietro a questo nome infatti troviamo un agguerrito gruppo di programmatori che dopo averci proposto per Nintendo 64 **Turok** oggi tornano alla carica con un titolo dall'elevata qualità tecnica come **Forsaken**. Si tratta di una variante sul tema degli sparatutto in soggettiva in cui vi trovate al comando di un veicolo volante. Ciò implica tutta una serie di novità ma anche di complicazioni. Aspetto più importante è sicuramente il fatto di muoversi più liberamente in un ambiente tridimensionale che ora può essere veramente esplorato centimetro su centimetro. I fans degli sparatutto 3D e affini si troveranno inizialmente spaesati da questa novità poiché controllare qualcosa che cabra e si ribalta non è proprio come guidare quel bipede tamarro di Duke Nukem. Naturalmente non si tratta di una novità assoluta in quanto questo filone è stato aperto da **Descent** e dal suo seguito su PC e Playstation. Con **Forsaken** però si va oltre, sia dal punto di vista della giocabilità che della realizzazione tecnica. Questo titolo approda sul Nintendo 64 dopo aver riscosso un discreto successo sui personal computer ed essere approdato anche sulla Playstation. La conversione appare fin dal primo momento di primissimo livello anche se alcuni particolari sono stati sacrificati.

FORSAKEN SI', FORSAKEN NO

Andando più nello specifico ad esaminare le peculiarità di questo gioco, notiamo le molte caratteristiche originali che gli consentono di staccarsi dalla massa degli sparatutto in soggettiva. Per prima cosa la scelta del personaggio da controllare. Siamo sempre stati abituati ad una scelta obbligata o quasi (vedi **Hexen**), in questo caso invece la libertà di scelta è sicuramente superiore. A vostra disposizione ci sono ben otto personaggi, ognuno dotato del proprio mezzo e delle proprie caratteristiche. Durante la partita comunque la differenziazione, aspetto grafico a parte, non si avverte molto. Le armi sono sempre le stesse e se c'è qualche aspetto che varia, riguarda la maneggevolezza e la resistenza del mezzo. Altro aspetto singolare è dato dalla possibilità di scegliere l'inquadratura preferita. Non è infatti frequente in titoli di questo tipo avere l'occasione di utilizzare, oltre alle camere in soggettiva, anche quella alle spalle del giocatore. Quest'ultima si presenta molto interessante a livello di spettacolarità ma nel momento in cui avete bisogno di mirare con precisione ritornerete sicuramente all'originale visione con il suo comodissimo mirino. Forse però il vero punto di forza di **Forsaken** è dato dalla varietà di situazioni e di obiettivi che vi vengono proposti nell'arco della vostra missione. In **Quake** e affini tutto quello che dovete fare è sparare a tutto quello che si muove, qui invece dovrete svolgere una volta operazioni di pattuglia, altre d'attacco o difesa di un bersaglio ma anche missioni in cui il vostro compito sarà quello d'individuare e recuperare determinati oggetti. La struttura dei livelli che dovrete affrontare non è prefissato in modo rigido e il susseguirsi degli schemi sarà influenzato dal vostro comportamento e dagli elementi che riuscirete a portare allo scoperto durante la partita. Anche la profondità non è affatto male e vi ci vorrà parecchio tempo per portarlo completamente a termine. Tutto questo naturalmente aumenta di gran lunga la varietà e la longevità di un gioco il cui grado di difficoltà, dopo un impatto iniziale che per i più sarà problematico, è sicuramente elevato ma ben dosato.

E LUCE FU !

Quel che colpisce fin dalla prima partita è la strabiliante realizzazione tecnica. Troppe volte abbiamo dovuto masticare amaro vedendo i programmatori non riuscire ad esprimere fino in fondo il potenziale del Nintendo 64 ma fortunatamente questa

Finalmente anche sul Nintendo 64 degli effetti di luce decenti

Se superate le difficoltà iniziale dovrete riconoscere che Forsaken è unico nel suo genere su N64

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

EHI AMICO, HAI DEL FUOCO?

Che sparatutto sarebbe senza una bella razione di armamenti di vario tipo? In **Forsaken** però il vostro arsenale si divide in due generi. Prima di tutto ci sono le armi che definiremmo ordinarie e che, pur con diverso potenziale, servono per aggredire la maggioranza dei vostri nemici. Ci sono poi armamenti speciali, le cui munizioni sono decisamente più limitate e che invece vanno usati con parsimonia nelle situazioni più complesse.

BEAM LASER
Migliore dell'arma di cui siete dotati all'inizio della partita, consente di liquidare la maggior parte dei nemici senza particolari problemi.

SUSS GUN
Si tratta del mitragliatore più veloce, dotato pure di una buona potenza. L'arma ideale quando dovete addentrarvi in stanze piene di nemici pronti a farvi la pelle.

MINE
Ce ne sono di vario tipo. Questi simpatici confettini vanno lasciati in punti particolarmente trafficati del tracciato per sbarrare la strada a chiunque cerchi di inseguirvi. Ricordatevi bene dove li piazzate o potreste essere voi stessi a farne le spese.

LANCIARAZZI
Combinato al Beam Laser crea un ottimo mix di fuoco in grado di cavarvi da molti impacci. Tutto questo naturalmente fino a quando non finite le munizioni. Se non state attenti potrebbe succedere troppo presto.

ORBS
Si tratta dei classici pod che una volta raccolti iniziano a ruotare intorno a voi moltiplicando la vostra potenza di fuoco. Potete collezionarne fino a quattro.

SCATTER
Più grandi sono e più fanno male. Questo vecchio adagio si adatta perfettamente ai missili e vi assicuriamo che gli scatter fanno male.

PULSAR
Si tratta della classica arma di partenza. Uno sparo non particolarmente potente ma veloce quanto basta per rovesciare sui nemici una discreta dose di fuoco.

GRAVGON
Questo simpatico oggettino crea un campo di forza in grado di risucchiare i vostri nemici. Particolarmente interessante soprattutto per le sfide con gli amici

volta possiamo essere decisamente più soddisfatti. Il mese scorso ci siamo trovati a parlare della buona conversione di **Quake** che però, dal punto di vista grafico, non era così spettacolare come ci saremmo aspettati. Tutto quello che sognavamo ora invece l'abbiamo sottomano grazie a **Forsaken**. Prima di tutto bisogna dire che la risoluzione è ottima in tutte le situazioni e che le texture utilizzati da Iguana, come potete notare voi stessi dalle immagini, sono decisamente migliori degli standard. L'aspetto più piacevole riguarda comunque gli effetti di luce che questa volta sono stati inseriti in grande quantità e con grande cura. Ecco quindi che i vostri missili illuminano le stanze al loro passaggio e che le esplosioni dei nemici, forse non enormi ma ben realizzate, illuminano il circondario con bagliori molto realistici. Naturalmente all'aumentare delle finestre aperte sullo schermo questa raffinatezza va un po' scemando ma rimane comunque presente. La fluidità è decisamente elevata, così come la velocità d'azione ma, ad essere onesti, bisogna dire che entrambi questi fattori sono aiutati dal fatto che gli ambienti chiusi di **Forsaken** propongono un orizzonte piuttosto limitato.

Tutto quello che, a livello visivo, avevamo sognato di trovare in Quake ci viene consegnato su un piatto d'argento in Forsaken. L'erede di Doom non è affatto male ma non ha tutti quei preziosismi tecnici che gli Iguana sono riusciti ad inserire in questo loro ultimo lavoro. La giocabilità invece si presta a considerazioni meno univoche poiché alcuni potrebbero venire catturati dall'azione frenetica (e in alcuni casi convulsa) mentre i puristi del genere si troveranno non poco a disagio. Forsaken ha comunque dei punti decisamente forti come la modalità multiplayer che consente di giocare, con discreta fluidità e velocità, anche a quattro giocatori contemporaneamente. Le situazioni che vi vengono proposte sono varie ed interessanti così che impiegherete diverso tempo sia per finirlo che per stufarvi di giocarlo. Un gioco per chi ama il "vero" 3D, la bella grafica, la sfida al senso dell'orientamento e, ebbene sì, la fucilazione in serie di un manipolo di nemici come al solito sacrificabili.

CENTRO DI GRAVITÀ PERMANENTE

Rispetto a giochi come **Quake**, in cui gli spostamenti in verticale dei livelli non avevano un'incidenza fondamentale sulla giocabilità, in **Forsaken** gli schemi si sviluppano realmente su tre dimensioni. Le stanze infatti si trovano uno sopra l'altra e le mappe si sviluppano in modo intricato costringendo il giocatore a cambiare spesso il suo orizzonte di gioco, mettendo a dura prova il senso di orientamento anche di una giovane marmotta con anni di carriera alle spalle. Ogni missione è un intrecciarsi

I duelli sono una vera goduria anche se la limitata area di gioco crea non pochi problemi.

Il susseguirsi dei livelli è direttamente influenzato dalle vostre azioni

di cunicoli, stanze e ambienti pieni di mille insidie. Naturalmente questo lo abbiamo ritrovato, soprattutto su PC, con la saga di **Descent** ma rispetto a questa, che sicuramente ha influenzato i programmatori, c'è una fondamentale differenza. In **Descent** infatti la prospettiva era completamente libera e il giocatore poteva ritrovarsi (e accadeva spesso) completamente capovolto. Gli Iguana hanno pensato di inserire un correttivo e in pratica il vostro orizzonte di gioco viene periodicamente riallineato. Questo da un lato rende più agevole riconoscere in quale stanza vi trovate perché l'affrontate sempre con lo stesso orientamento ma d'altro canto rende più difficile memorizzare le piante dei livelli poiché le diverse locazioni non sono allineate allo stesso modo. Come si vede, una scelta che probabilmente farà felici coloro che giocano per la prima volta a uno sparatutto dalla struttura così complessa ma che scontenterà i giocatori più smaliziati abituati soprattutto al sistema precedente. In quest'ottica già più complessa del solito assume importanza critica il sistema di controllo che deve aiutare il giocatore meno esperto a calarsi nell'ambiente e consentire contemporaneamente a quello esperto di eseguire tutte le manovre più complesse. Da questo punto di vista i risultati ottenuti dagli Iguana sono ottimi perché fin dalla prima partita si è in grado di tenere sotto controllo tutte le variabili e comunque la configurazione dei tasti è completamente riconfigurabile da chi gioca. Il sistema di puntamento è buono, anche se non eccezionale, quando si gioca con la visuale soggettiva, mentre quando si passa a quella esterna appare un po' approssimativo. **Forsaken** è quindi quanto di più tecnicamente valido sia apparso negli ultimi mesi sul Nintendo 64 e gli unici dubbi sul suo successo sono da ricercare in uno sistema di gioco molto peculiare che potrebbe apparire indigesto a diversi appassionati degli sparatutto in soggettiva classici.

Puck

AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA, CHE C'E' UN AMICO IN PIU'

Dopo la triste sorpresa dello scorso mese, quando ci siamo resi conto che **Quake** consentiva soltanto a due giocatori contemporaneamente di sfidarsi è con piacere che abbiamo accolto le molteplici opportunità che **Forsaken** offre a chi vuole giocare con gli amici. E' possibile infatti sfidarsi in duelli che hanno come obiettivo il classico grido di Highlander, "alla fine ne rimarrà uno solo" con diverse variazioni sul tema. Prima di tutto si possono modificare le regole decidendo che vincerà il primo che avrà abbattuto un numero variabile di avversari oppure una battaglia secca in cui il primo che perde è fuori. Queste possono avvenire in ben otto diversi scenari di discrete dimensioni, che in alcuni casi somigliano molto a livelli già affrontati nella modalità classica mentre altri sono totalmente inediti. Quest'opportunità è offerta non solo a due persone ma, avendone la possibilità, anche a tre o a quattro. In questi casi il gioco utilizza il classico split screen a quattro già visto in **GoldenEye** o **Mario Kart**. La velocità d'azione resta elevata sia con lo schermo diviso in due sia con le quattro ripartizioni: in quest'ultimo caso però la fluidità ne risente parecchio. Si tratta in ogni caso di una dimostrazione di competenza tecnica decisamente buona che fa di **Forsaken** il gioco ideale per chi vuole cimentarsi in sfide con gli amici. Se però siete soli ma volete cimentarvi in una partita diversa dalla solita modalità non preoccupatevi. Potete lo stesso divertirvi con questi duelli selezionando uno o più personaggi computerizzati che si comporteranno anche meglio degli avversari umani. Unico lato negativo, comune però a tutti i multiplayer, è che la ridotta area di gioco crea spesso dei problemi nel tenere tutta la situazione sotto controllo. In **Forsaken** poi il tutto è aggravato dall'esigenza di muoversi sui tre assi. Difetti minimali e comunque indipendenti dal lavoro dei programmatori che anche sotto questo aspetto hanno fatto un gran lavoro.

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	86
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

Rampage World Tour

Un altro classico dei videogiochi ritorna sui nostri schermi. Questa volta però non si tratta di una precisa conversione dell'originale di una nuova edizione che, almeno nell'intento dei programmatori, dovrebbe essere riveduta e corretta. Partiamo comunque ricordando la trama di **Rampage**, che vede tre pacifiche persone trasformate in mostri giganteschi. Per la precisione si tratta di un lucertolone, di un gorilla e di un uomo lupo. Nel miglior rispetto dei B-movie anni cinquanta, l'unica attività che questi esseri riescono a concepire è girovagare da una città all'altra seminando morte e distruzione. In questo gioco però il tutto è presentato in una chiave molto umoristica e per niente violenta. Rampage infatti poggiava, e poggia tuttora, la propria attrattività su due fattori cardine: l'azione frenetica di demolizione, che non lascia molto spazio alla strategia, e la demenzialità di alcune sue trovate. Per questa nuova edizione Midway ha pensato bene di non cambiare molto e così si sono limitati principalmente a una massiccia rivisitazione del lato grafico per trasformare un coin-op degli anni ottanta in un titolo appetibile anche oggi. Dopo aver scelto con quale mostro intraprendere la vostra missione verrete subito catapultati nella prima città. A rendervi la vita difficile ci penseranno tanti piccoli esserini (umani) che vi gironzoleranno intorno. I civili rappresentano per voi più che altro del cibo, che vi consente di recuperare energia, mentre i militari con i loro armamenti di vario tipo tenteranno di rendervi inoffensivi. Inizialmente dovrete guardarvi da pochi soldati armati di mitra e da qualche elicottero che potrete abbattere a pugni ma col proseguo della partita faranno la loro apparizione carri armati, bombe a mano e aeroplani sempre più potenti e dal volume di fuoco invidiabile. Se volete progredire sani e salvi non dovrete quindi solo preoccuparvi di radere tutto al suolo ma anche di evitare i colpi ed eliminare le minacce alla vostra incolumità. In quest'ottica si rende prezioso l'uso del Rumble Pak perché talvolta i colpi sono così microscopici che non si vedono, l'unico modo allora per rendersene conto e sentire il vostro pad vibrare e di conseguenza prendere le giuste precauzioni. Durante l'opera di demolizione vi imbatterete in numerosi oggetti, alcuni decisamente utili, che vi consentono di recuperare forze o aumentare la vostra potenza ma ce ne sono altri, generalmente ben riconoscibili nel loro aspetto minaccioso, che non vi faranno affatto bene alla salute. I punti vi verranno assegnati in base a tre categorie di bersagli: i palazzi abbattuti, i veicoli distrutti e le persone... mangiate.

Combinate al meglio i tre fattori per ottenere risultati migliori. In definitiva si tratta di un giochino che lascia il tempo che trova, decisamente divertente all'inizio (soprattutto se giocato con amici) ma che alla lunga si rivela noioso e per nulla coinvolgente, colpa soprattutto della giocabilità datata e della pesante mancanza di varietà.

Puck

Rampage ritorna dopo anni di letargo (e dopo una versione Saturn) e promette ai possessori di Nintendo 64 divertimento e distruzione in dosi massicce. Peccato che i programmatori non siano andati ad implementare l'azione di gioco ma si siano limitati a ridisegnare la grafica in modo da mettersi al passo con gli standard di mercato. Come potete ben immaginare, un lavoro del genere non può che aver portato a un parziale insuccesso. Se infatti la grafica bidimensionale è di buon livello, bisogna anche rilevare che la giocabilità, più adatta a qualche partitina in sala giochi che al divertimento domestico, risulta piuttosto banale; dopo poche partite passate a buttar giù palazzi e trangugiare persone, vi renderete conto che non c'è molto altro da fare e che i livelli sono tutti drammaticamente simili. Forse in versione coin-op un gioco del genere può ancora tenere dignitosamente il passo ma per sfondare sul mercato casalingo ci vuole decisamente qualcosa di più.

SI RINGRAZIA HALLOWEEN PER LA CARTUCCIA

SCHEDA

GLOBALE **73**

CASA PRODUTTRICE	**MIDWAY**
GENERE	**AZIONE**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**AMERICANA**
NUMERO GIOCATORI	**1-4**

Kobe Bryant In NBA Courtside

La struttura sportiva americana è decisamente diversa rispetto a tutto il resto del mondo; i campioni di basket, hockey, football americano e baseball, per esempio, non hanno cominciato dai vivai delle formazioni più importanti (infatti, non esistono dei vivai...), bensì dalla scuola! La carriera sportiva dei giovani atleti americani infatti segue passo passo l'iter studentesco, partendo dai licei per arrivare fino all'università e, infine, ai vari campionati professionistici. In questi ultimi anni però si è sviluppata una nuova tendenza, soprattutto per quanto riguarda la pallacanestro; molti giovani cestisti infatti, abbandonano il college prima del conseguimento della laurea, per passare direttamente alla NBA, convinti soprattutto dai lauti contratti che potranno firmare una volta passati tra i professionisti (nelle università infatti, lo sport viene considerato ancora a livello "dilettantistico" e quindi i giocatori non percepiscono alcuno stipendio). Kobe Bryant, nuova stella dei Los Angeles Lakers, ha fatto addirittura di più, saltando completamente l'università e passando, una volta finito il liceo, direttamente tra i professionisti; il primo impatto non è stato probabilmente dei più semplici ma il giovane Kobe (che, tra l'altro, parla benissimo l'italiano, visto che suo padre giocava in Italia quando lui era piccolo, ed è cresciuto nel nostro paese) dopo un periodo di ambientamento ha mostrato tutte le sue capacità, vincendo per esempio la gara delle schiacciate all'All Star Game e, in generale, mostrando notevoli potenzialità a livello tecnico. Anche grazie al suo apporto i Los Angeles Lakers sono riusciti quest'anno ad arrivare fino alle finali di Conference (mentre scrivo devono ancora giocare gara 1 con Utah) e, dopo un breve periodo di appannamento, stanno tornando ai fasti degli anni '80 in cui, insieme ai Boston Celtics, dominavano il campionato NBA. Ovviamente, un giocatore come Kobe, che ha la capacità di eseguire azioni altamente spettacolari in grado di esaltare il pubblico, sta diventando sempre più popolare e famoso; riviste del settore e notiziari sportivi stanno dedicando sempre più spazio al giovane Bryant che ora approda anche sugli schermi di tutti i possessori di Nintendo 64 in **NBA Courtside**...

Le giocate spettacolari non Mancano in Kobe Bryant NBA Courtside; ammirate per esempio questa schiacciata.

SE NON CREDI IN TE STESSO, CHI CI CREDERÀ?

Il primo tentativo di realizzare una simulazione cestistica per Nintendo 64, disponibile ormai da un paio di mesi sul mercato, non è stato certamente positivo; se vi ricordate quanto avevamo detto nella recensione (pubblicata sul numero 46 di Mega Console) di **NBA In The Zone '98**, oltre a evidenti lacune a livello tecnico, erano presenti anche numerosi difetti nella struttura di gioco che rendevano più simile

SCHEDA

Narra la leggenda, che la maestra (italiana) di ginnastica di Kobe Bryant, gli avesse detto una volta che lui non aveva il fisico per fare sport... complimenti!

a una serie di uno-contro-uno da playground piuttosto che a una vera partita di pallacanestro. In **Kobe Bryant in NBA Courtside**, fortunatamente, buona parte di questi problemi sono stati eliminati e, anche se sono ancora presenti diverse lacune e imprecisioni abbastanza evidenti, bisogna comunque sottolineare che, rispetto al suo "non tanto" illustre predecessore, la situazione ha subito un evidente miglioramento. Una volta accesa la console, e dopo aver assistito a tutta una serie di evoluzioni da parte di Kobe Bryant, non resta che cominciare a controllare quanto viene offerto a livello di opzioni; nulla di particolarmente innovativo da segnalare in questo settore, dove la modalità di gioco principale rimane sempre la possibilità di affrontare una stagione NBA completa, composta quindi di 82 partite di Regular Season e, solo in caso di qualificazione, i Playoff. Per i giocatori invece che hanno voglia di dedicarsi direttamente a quest'ultima fase della stagione, è presente l'apposita opzione, così come si può giocare anche una sola partita amichevole. Come poi accade ormai nella maggior parte dei titoli del genere, e per cercare di riprodurre in maniera fedele tutte le caratteristiche della NBA, si possono eseguire tutta una serie di scambi per cercare di ottenere i giocatori necessari per trionfare alla fine della stagione; peccato che, come purtroppo andiamo ripetendo ormai da troppo tempo, i programmatori nell'inserire questa opzione commettono sempre lo stesso, e peraltro abbastanza grave errore. I "general manager" delle formazioni controllate dalla console infatti non si oppongono a nessun tipo di scambio, tanto che è possibile ottenere, per esempio, lo stesso Kobe Bryant, in cambio di un giocatore che passa la maggior parte del tempo in panchina; il problema è quindi evidente e, pur esistendo una facile soluzione (basta evitare di fare scambi non equilibrati), questo difetto cancella quasi completamente l'utilità di questa opzione.

PALLA-A-DUE

Come abbiamo appena avuto modo di scrivere, **Kobe Bryant in NBA Courtside** non è un titolo particolarmente originale per quanto riguarda la quantità e la qualità delle opzioni disponibili; le solite modalità di gioco infatti, pur garantendo una discreta longevità, non sono in grado di offrire alcuna innovazione rispetto alla maggior parte delle produzioni del genere. Il settore quindi in cui Kobe Bryant supera nettamente la concorrenza (che, ripeto, è composta solamente dallo scadente **In The Zone '98**) è proprio la realizzazione tecnica e la struttura di gioco; i possessori di Nintendo 64 non possono però rallegrarsi più di tante perché, pur trattandosi della migliore simulazione di pallacanestro disponibile per la loro console, il nuovo titolo Nintendo è comunque lontano dai livelli di altre produzioni del genere, disponibili su altre console (principalmente Playstation). Il primo, e forse anche il più evidente difetto che caratterizza **NBA Courtside**, è una chiara incapacità da parte dei giocatori controllati dalla console di eseguire giocate che possano essere considerate "logiche"; attenzione, questo non vuole dire che vincere sia un'impresa agevole, visto che soprattutto al livello di difficoltà più elevato la formazione avversaria rappresenta un ostacolo realmente ostico, ma semplicemente che le scelte degli attaccanti avversari lasciano spesso a bocca aperta. Può infatti capitare che un giocatore nei pressi dell'area dei tre secondi, si giri spalle a canestro e faccia il tipico movimento di avvicinamento, anche se non è presente alcun avversario a contrastarlo! Altro problema riguarda le percentuali di tiro; è vero che alcuni giocatori sono particolarmente precisi e in grado di segnare con continuità da determinate posizioni, ma quanto abbiamo sperimentato è leggermente eccessivo. Utilizzando infatti Chicago, e passando la palla a Pippen (direttamente dalla rimessa dal fondo, bastano tre passaggi, senza neanche muovere i giocatori) si arriva in un punto del campo poco dopo la linea da tre punti in cui il numero 33 dei Bulls è praticamente infallibile; ho infatti provato a tirare una decina di volte da quella posizione, utilizzando sempre la stessa giocata e ottenendo sempre lo stesso risultato, ovvero due bei punticini facili facili.

Kobe Bryant In NBA Courtside è certamente un notevole passo in avanti rispetto a In The Zone '98 ma, purtroppo, manca ancora di quelle caratteristiche necessarie a renderlo un vero e proprio capolavoro. Le varie pecche strutturali già sottolineate nell'introduzione, pur non gravissime, diminuiscono certamente la giocabilità e la longevità dell'ultimo prodotto di Nintendo; un vero peccato perché, a livello tecnico, se escludiamo alcune stranezze e una velocità non sempre elevatissima, i programmatori hanno svolto un ottimo lavoro, soprattutto per quanto riguarda le animazioni e l'inserimento di decine di schiacciate spettacolari. Insomma, un titolo nella media che gli appassionati di basket possessori di Nintendo 64 potrebbero anche acquistare, avendo comunque ben chiaro in mente che non si tratta di un capolavoro assoluto e di un titolo in grado di competere con altri classici del genere.

Anche se Kobe Bryant può contare sulla licenza ufficiale della NBA, mancano ugualmente alcuni giocatori che hanno siglato contratti in esclusiva con altre software house

L'inquadratura laterale è sempre la più comoda quando si tratta di giochi di basket

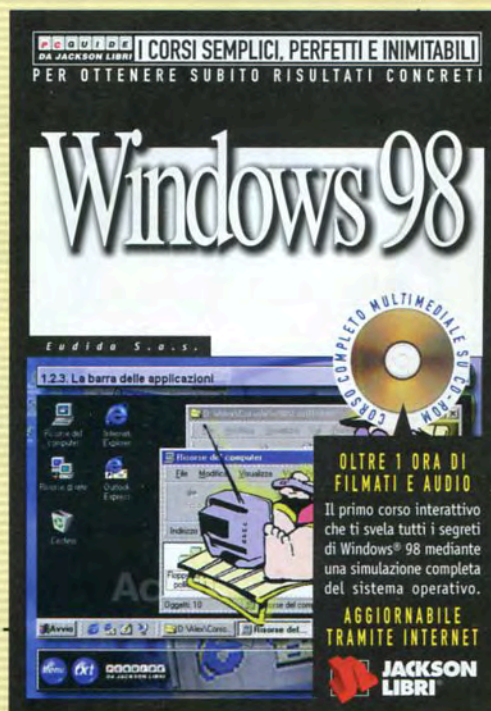
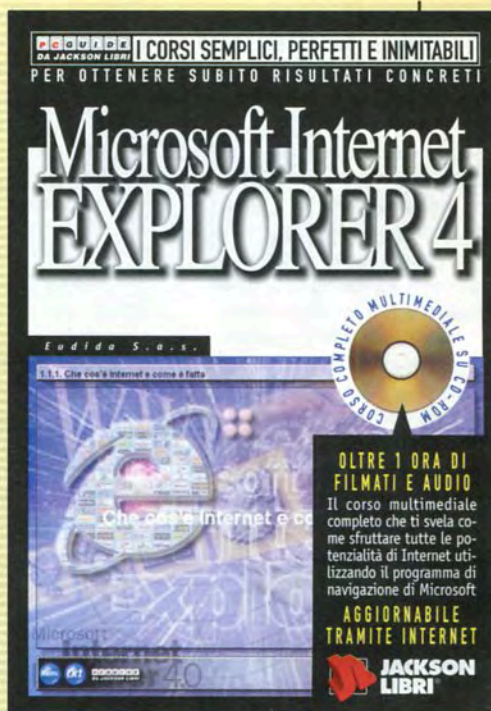
In alcune situazioni di gioco, i cestisti controllati dalla console si comportano in maniera abbastanza insolita e particolare

Grazie al comodissimo replay è possibile rivedere ogni azione praticamente da qualsiasi angolazione

Malgrado quanto ho appena scritto, Kobe Bryant rimane un titolo abbastanza divertente da giocare, anche perché il sistema di controllo è abbastanza semplice e perché sono presenti un numero veramente notevole di giocate spettacolari; sono infatti molte le schiacciate a disposizione dei cestisti e, ogni volta che una di queste giocate viene utilizzata, l'azione viene vista da una diversa inquadratura in modo da esaltare la spettacolarità e la bellezza del gesto tecnico. Sono piuttosto numerose anche le visuali a disposizione anche se, come accade sempre, non sono tutte funzionali; se infatti l'inquadratura base, quella da dietro il canestro, e più in generale quelle distanti consentono di vedere al meglio ciò che accade sullo schermo, con quelle più ravvicinate (soprattutto se si aumenta lo zoom) non è sempre agevole capire al meglio quanto sta accadendo. Senza dubbio di buona fattura le animazioni presenti, anche se alcuni movimenti, sia della palla che dei giocatori non ci hanno pienamente convinto; in particolare, alcuni tiri che sembrano destinati a uscire, una volta colpito il ferro prendono una strana direzione e magicamente entrano a canestro e i giocatori sembrano dotati di propulsori ai piedi, visto che compiono incredibili balzi e raggiungono altezze irreali. Tutte le azioni poi sono commentate dal classico telecronista americano che sottolinea il tipo di giocata, oltre al nome dell'autore; non mancano poi i classici effetti sonori che cercano di riprodurre i rumori di fondo dei palazzetti americani, ovvero l'assordante tifo della folla. E' quindi ovvio che, pur spazzando via la misera concorrenza, **Kobe Bryant** non può essere certamente definito un capolavoro; buona parte delle caratteristiche necessarie per produrre un'ottima simulazione di basket sono presenti nel titolo Nintendo, ma alcune pecche abbassano il nostro giudizio globale. Soprattutto giocando da soli infatti (in compagnia, come tutti i titoli sportivi, **NBA Courtside** è decisamente più divertente), dopo aver appreso al meglio le tecniche che consentono di segnare con continuità, l'interesse tende a calare; peccato, con un po' più di attenzione, avremmo potuto avere un titolo vincente, così abbiamo solamente un "piazzato".

End

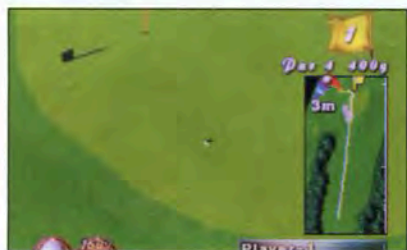
PAGELLA

GRAFICA	86
SONORO	85
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	79

Masters '98

Dopo il mediocre **St. Andrews Golf** uscito nei primi mesi di vita del Nintendo 64, nessuna casa si è più cimentata in simulazioni di golf su questa console. Non è affatto un caso se osserviamo che le cose migliori e più innovative in questo campo vanno ricercate sui sedici bit e da allora, oltre la grafica migliorata, tutto quello che si è fatto è stato di andare a riproporre sempre gli stessi schemi triti e ritriti. Anche i titoli della Playstation presentano sempre gli stessi problemi: belli da vedere, molto meno da giocare. Sfortunatamente neppure **Masters '98** si sottrae a questa logica e anzi si propone come uno dei titoli più scontati visti negli ultimi mesi. Il suo principale problema è quello di avere a disposizione soltanto un percorso di gioco. Si tratta delle famosissime diciotto buche di Augusta, cioè il luogo in cui si disputa il Master che dà il nome al gioco. Per quanto precisamente possa esser stato riproposto, ricostruendolo fin nei minimi particolari, non cambia il fatto che le buche sono sempre le stesse e dopo un po' le si conosce a memoria e si finisce con lo stufarsi. Unica variante prevista dai programmatori la pioggia, che almeno parzialmente rimescola le carte in tavola ma è ben poca cosa. Le modalità di gioco a vostra disposizione sono, indovinate un po', sempre le stesse. Potete cimentarvi in un solitario giro di allenamento, sfidare fino a quattro amici oppure affrontare l'intero campionato suddiviso in quattro tornate. Un filo più vario è il match play in cui l'obiettivo non è quello di completare il giro in meno colpi dei vostri avversari ma quello di chiudere la singola buca prima di loro, vincendo così un punto che sommato a quelli assegnati dagli altri tracciati darà la classifica finale. Non ritroviamo neppure lo Skins Game, il gioco a soldi che ormai era un classico di queste simulazioni e che i programmatori hanno pensato bene di ignorare completamente. Il sistema di controllo è anch'esso quello che siamo abituati a trovare in TUTTE le simulazioni di golf. Ecco quindi fare la sua comparsa la famigerata barra della potenza, che dovrete dosare con abili colpi di pulsante per avere la forza e l'effetto desiderato per il vostro colpo. Punto abbastanza critico della giocabilità è generalmente rappresentato dai colpi sul green e da quelli d'approccio. Questi aspetti sono stati ben studiati e così potrete variare il tiro cambiando il genere di movimento del giocatore per eseguire sempre il colpo più indicato per ogni situazione. Cose che comunque stanno diventando anch'esse un must per ogni titolo che ambisca a valutazioni dignitose. L'unica cosa che si salva è la grafica, ben fatta e impreziosita di tocchi di classe notevoli. Meritevole di menzione il variare delle inquadrature durante il tiro. Partendo da quella alle spalle del golfista prima del colpo fino a quando la palla finisce di rotolare, è tutto un cambio di camere per seguire la traiettoria nella maniera più spettacolare.

Puck

SCHEDA GLOBALE 74

CASA PRODUTTRICE	T&E SOFT
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

Masters '98 è l'apoteosi del grigiore. Non è che ci sia qualche aspetto veramente negativo, se non il fatto di disporre di un solo percorso, ma ogni singolo fattore del gioco è stato realizzato in modo scontato e totalmente privo di originalità. Forse ormai nei giochi di golf è rimasto ben poco da inventare ma non sembra di chiedere molto se pretendiamo che i programmatori si spremano un tantino di più le meningi prima di lanciare un titolo sul mercato. L'unica cosa che si salva è l'aspetto grafico, molto spettacolare e ben curato nei particolari, ma ve ne fate ben poco se dopo due partite vi siete già stufati. Masters '98 è il miglior gioco di golf su Nintendo 64 ma solo perché ne sono usciti due è l'altro era ancora peggio...

AVVISO AI LETTORI

Dal 01.11.1997 al 15.02.1998 sono pervenute a Gruppo Editoriale Futura numerosissime raccolte di tagliandi per l'iniziativa "Vinci una settimana di vacanza e scegli con chi trascorrerla". Purtroppo, non tutti i lettori di Fitness Magazine, Pc Pratico, Essere, T3, Super Console Playstation e Mega Console Playstation, hanno rispettato le modalità di invio del materiale. Di seguito indichiamo i nomi dei lettori che verranno contattati da Bluvacanze:

Abatini Laura Saronno VA, Agnello Angelo Milano, Allegro Fabio Rispescia GR, Allocco Giancarlo Saluzzo CN, Altafini Guido Pietra Ligure SV, Altintzoglov Agapi Cesena FO, Amocruda Pasquale Forlì, Amato Alfonso Torino, Ambrosi Marco Cremona, Ancona Squash Center Ancona, Angelo Claudio Gioia del Colle BA, Aniello Miranda San Giuseppe Vesvo NA, Antonaccio Carmine Varazze SV, Antonelli Onelia Torino, Antonello Simone Padova, Aprea Stefano C/ mare di Stabia NA, Aramu Chiara Capoterra CA, Arcari Elisabetta Mogliano Veneto TR, Archilli Alberto Podenzano PC, Ariboni Danilo Milano, Amton Daniele Raldon VR, Artale Giuseppe Avola SR, Artuso Andrea Treviso, Ascolani Nicola Carbonera TR, Assanelli Cristina Treviglio BG, Aveta Marianna San Nicola la Strada CE, Bocci Luca Massa Macinaia LU, Bado Lorenzo Piove di Sacco PD, Baigue Sandrine Milano, Balducci Milena Gradara PS, Barbera Guido Palermo, Barbiere Daniela Castrovillari CS, Bardusco Emanuela Gorizia, Barellini Andrea Livorno, Barricelli Pietro Casoria NA, Bartalucci Giulio Milano, Bassi Virginio Podenzano PC, Bassolino Cristian Afragola NA, Battaglia Stefano Napoli, Battistini Giacomo S. Stefano Di Magra SP, Bazzani Diego Milano, Bazzardi M. Grazia Tavazzano LO, Belcastro Rosa Novara, Bellan Fernando Caserta, Bellato Matteo Loc. Venezia Mestre Fav.Ven. VE, Bellomi Stefania Verona, Bellotti Sabrina Monfalcone GO, Beltrame Giuseppe Mortegliano UD, Benni Paolo Bologna, Benvenuti Alessandro Marino RM, Bergaglio Marco Novi Ligure AL, Bernardini Michele Roma, Berti Davide Lecco, Bestelli Marzia Milano, Biagi Alfredo Chianciano Terme SI, Bianchi Bruno S. Maria Al Colle LU, Bianchi Enrico Rivolta D'Adda CR, Bianchi Gabriella Livorno, Biancini Alessia Roma, Biggi Gianpaolo Bolzano, Bini Barbara Marti PI, Biscaldi Paola Cergnago PV, Blandino Luca Scala Torregrotta ME, Blundo Valeria Ragusa, Bocchi Guidox Sabbioneta MN, Boggian Alessio Bologna , Boggiano Yuri Arquata Scrivia AL, Bolognino Michela D'Arienzo LaurCerano NO, Bonaretti Carlo Milano, Boni Roberta Bruino TO, Bonino Claudia Collegno TO, Borghi Mariella Ravello Porro CO, Borgo Diego Fina Ligure SV, Boschetti Alessandra Manaro sul Panaro MO, Bovio Alberto Bellinzago Novarese NO, Bovio Andrea Bellinzago Novarese NO, Broglia Antonio Carlo Di Formigine MO, Brancaccio Jemmyfer Empoli FI, Brandoli Lorenzo S. Maria Maddalena Occhiobello RO, Brioni Marco Suzzara MN, Brodo Massimo Viterbo VT, Broggi Maria Biandronno VA, Bronzellino Salvatrice Milano, Brunello Laura Orbassano TO, Bruno Giuseppe Paderno Dugnano MI, Bruno Silvia Milano, Bruzzi Rossano Modena, Burnelli Paola Bologna, Busiello Angela Torre Del Greco NA, Bussolati Chiara Parma, Cacciatori Carlo Vicenza, Calarco Anna Scilla RC, Calzetti Nicola Fidenza PR, Campovecchi Sandra Funo Di Argelato BO, Caniglia Mario Torino, Capobianco Pasqualina Basiglio MI, Caprara Stefania Milano, Caprini Adamo Colle Ranesco Giulianova TE, Capruzzi Giulio Palese BA, Caramagno Giuseppe Augusta SR, Carapelli Valerio Cosenza, Carestia Christian Ancona, Carmone Liza Trani BA, Carnicella Maria Cinisello B. MI, Caroppo Roberto Milano, Carucci Massimiliano Tivoli RM, Caruso Giuseppe Tortona AL, Carvana Alessandra Montallegro AG, Casadei Tiziano Forlì, Casagrande Sandro Casale sul Sile TV, Casaroli Cristina Pieveottoville PR, Casciaro Oreste Marittima LC, Cassani Franco Pavia, Cassinari Corrado Piacenza, Castaldo Francesco Salerno, Castelli Edoardo MI, Catalanotto Leonardo Catania, Caverni Monica Riccardo Sesto Fiorentino FI, Cedri Simoni Passo dei Pecorai Greve in Chianti FI, Cencarle Stefano Luino VA, Centonze Angelo Monteroni di Lecce LE, Cerchi Susanna Testana Avegno GE, Ceresa Claudia Milano, Ceretta Andrea Brendola VI, Ceretto Ornella Torino, Cesarato Giovanna Villa Sor CA, Cesaroni Mirko Collemarino AN, Chiappetta Luigi Franco Pescara, Chiofalo Vincenzo Roma, Ciampi Alberto Arosio CO, Cianfoglia Giangiuseppe Milano, Cinel Mara Mussolente VI, Cioce Mauro Genova, Circondato Antonio Aversa CE, Cittadino Daniele Pogliano Milanese MI, Clerici Serena Milano, Clivati Luciana Montello BG, Coari Giuseppe Lugo RA, Cognetti Luca Cavaion VR, Colantonio Nicola Capestrano AQ, Colapietro Vincenzo Latina, Colavolpe Antonio Amalfi SA, Coleschi Yuri Soci AR, Colombo Concettina Lecco, Colonna Gino Trieste, Cono Salvatore Raccorngi CN, Consiglio Giuseppe Catania, Coppola Giuseppe Cambiago MI, Coriano Laura Rosta TO, Corradi Dott. Carla Trento TR, Corrado Lorenzo Sesto Fiorentino FI, Corsano Luciano Lecce, Costa Natalia Potenza, Castadoni Claudio Lecco, Costantini Marco Chioggia VE, Costanzo Maria Cassano Jonio CZ, Cucchiara Pietro Sciacca AG, Cucchietti Alberto Busca CN, Cuomo Onofrio Bagni Di Tivoli RO, Cuppone Dario Neviano LE, D'Amico Bruna Roma, Davide Matarazzo Roma, Davino Vittorio Casalnuovo di Napoli NA, De Bettin Luca Pecetto T.se TO, De Carlo Deborah Saronno VA, De Cesare Claudio Robassonero TO, De Crescenzo Frazizio Massa MS, De Giacomi Wally Genova, De Luca Anna Milano, De Martino Francesco Salerno, De Matteis Eliana Lecco, De Rossi Francesca Cascine Vica Rivoli TO, De Santis Federica Milano, De Santis Sabrina Milano, De Silvia Livio Padova, Deboli Alessandra Loc. S. Polo BR, Del Bravo Silvia Guasticce LI, Del Grosso Antonio Pescina AQ, Del Nonno Nicola San Giorgio del Sannio BN, Delaini Elena Verona, Della Giustina Myrian Colle Umberto TV, Della Morte Mauro Mese Chiavenna LC, Desiati Gianluca Vasto CH, D'Ettole Maria Bari, Di Gaeta Cosimo Binasco MI, Di Giambattista Bruno Perugia, Di Lorenzo Enrico Travagliato BS, Di Martino R. Torre Annunziata NA, Di Palma Gabriele Roma, Di Pellegrini Francesco Selargius CA, Di Profio Mirko Rimini, Di Stasio Carlo S. Carlo di Sessa Aurunca CE, Di Stefano Giulia Milano, Dibenedetto Andrea Gula CL, Dini Alessandro Modena, D'Aniello Sossio Grosseto, D'Attilia Antonello Roma, Dolciotti Rolando Jesi AN, Doldo Demetrio Saint Vincent AO, Donadello Daniela Castelfranco Veneto TV, Donadio Gaetano Mercogliano AV, Donadio Luigi Aversa CS, Donesana Simonetta Pandino CR, D'Oro Antonio Amalfi SA, Fiorentini Roberto Massa MS, D'Urso Amalia Luisa Milano, Eccel Bruno Pergine Valsugana TN, Erario Antonella Moncaglieri TO, Escuriale Damiano Novaro NO, Fabiano Osvaldo Catanzaro, Facchini Donatella Cave Del Predil UD, Faccini Elisa Vedano Al Lambro MI, Falbo Alessandro Chivasso TO, Farina Gennaro Torino, Farina Stefano Monza MI, Faruolo Rocco Picerno PZ, Fatticcioni Fabiano Pisa, Felici Silvia Roma, Ferrantini Massimo Chiavenna SO, Ferrari Rossana Castel Goffredo MN, Ferrentino Adriana Rovellasca CO, Ferrino Claudio Calderara di Reno BO, Ferris Davide Charvensod AO, Filippi Claudio Sanremo IM, Filippi Daniele Castel D'Azzano VR, Filippini Enrica Sarezzo BS, Finocchiaro Massimo Giarre CT, Finto Romina Cisternino BR, Firrincieli Marco Torino, Folco Saverio Roma, Follis Daniela Burolo TO, Fontana Donatella Verona, Fontana Ugo Liscate MI, Foppiano Gianni Milano, Forcherio Mario Grugliasco TO, Fornasini Davide Milano, Forza Riccardo Flero BR, Fossati Camilla Rodano MI, Francesconi Lucia Castel Raimondo MC, Franchetti Andrea Milano, Fratantonio Sonia Messina, Fristachi Stefano Sesto San Giovanni MI, Frizzoni Guia Milano, Fusco Massimiliano Cefalù PA, Gabrieli Rossana Aprilia LT, Gagliardi Alessia Gragnano Trebbiense PC, Gaiti Nadia Ponte Nossa BG, Galbarini Maurizio Peschiera Borromeo MI, Galeotti Alberto Cossato BI, Gallio Paola Firenze, Galzignato Elisa Ballo Di Mirano VE, Garabello Gabriele Torino, Garbarino Alberto Acqui Terme AL, Gardellini Tiziano Pasturana AL, Garitta Diego Torino TO, Garro Salvatore Reggio Calabria, Geminiani Luca Verona, Gennari Roberta Castel San Giovanni PC, Genoni Silvia Legnano MI, Ghezzi Riccò Giuseppe Milano, Ghioni Eloise Firenze FI, Ghiotti Carola Badia Polesine RO, Ghivarello Carla Torino, Giammusso Filippo Sanremo IM, Giangiacomo Enza Vasto CH, Giannamea Sergio Sesto San Giovanni MI, Giannelli Dilva Riccione RN, Giannobile Adriana Roma RO, Giannuzzi Antonella Brandizzo TO, Giardini Gianluca Serre di Rapolano SI, Giggioli Barbara Paderno Dugnano MI, Gilardi Anna Maria Milano, Giliberti Maria Patrizia Putignano BA, Giordano Barbara Imperia, Giorgi Rita Ascoli Piceno, Giovani Gabriele Quattro Castella RE, Giraudo Manuela Roata Rossi CU, Giuliani Pietro Sulmona AQ, Gori Anna S. Godenzo FI, Gori Luca Gallarate VA, Grandi Loredana Milano, Grassi Samanta Ponzano Magra SP, Grasso Nicola Genzano Di Lucania PZ, Gratton Christian Cividale del Friuli UD, Gravina Giorgio Legnano MI, Greco Edoado Saluzzo CN, Greco Massimo Colleferro RM, Grimoldi Anna Cinisello Balsamo MI, Guerra Andrea Vercelli, Guidelli Lea Marano NA, Iacono Luciano Forio NA, Iannaccone Manlio Belluno, Iarrangio Emiliano Montecatini Terme PT, Iero Demetrio Firenze, Ignudi Vincenzo Portici NA, Imperato Maria Grazia Bogliasco GE, Imperatori Loretta Roma, Incorvaia Giuseppe Licata AG, Indragoli Sandro Olbia SS, Ingrasciotta Roberta Grosseto, Innocenti Paolo Genova, Isacchi Mauro Nimis UD, Jerman Vincenzo Trieste, Ladiana Antonella Taranto, Lambertucci M.Grazia Castelbolognese RA, Lamera Luca Romano di Lomb. BG, Lamonica Romolo Caulonia Marina RC, Lante Carlo Rossano Veneto VI, Lanzo Maria Grazia Torino, Lanzoni Elena Piacenza, Lapiccirella Lorella Varese, Lapidari Giovanni Grosseto GR, Lara Adriano Ceresole D' Alba CN, Lavopa Vito Bitonto, Lazzari Natalia Messina, Lazzarin Giuliano Albignasego PD, Lazzaro Silvio Laveno VA, Levizzari Alessandro Orbassano TO, Liani William Tor Lupara Di Mentana RM, Licata Dr. Paolo Racalmuto AG, Liccione Riccardo Scalenghe TO, Liverani Marcello Roma, Lodi Manuela Finale Emilia MO, Lombardi Laura Sesto S. Giovanni MI, Longo Alessandro Cinisello Balsamo MI, Longo Silvia Cinisello Balsamo MI Losito Rosalba Bari, Lubrano Giovanni Procida NA, Lucci Daniela Rimini, Luchetta Cristina Jesolo VE, Lusuardi Sabrina Tesero TN, Maffiotti Daniele Le Grazie di Portovenere SP, Maggioni Paola Milano, Magrini Giuseppe Cantiano PS, Mainenti Luca Torlupara di Mentana RM, Maiolo Valentino Nova Milanese MI, Malaguti Mirko Calderara di Reno BO, Malato Giuseppe Camerino MC, Malvisi Claudio Piacenza, Manca Davide Altana Capoterra CA, Mancini Daniela Bari, Marchetti Mauro Ivrea TO, Marianna Silvia Roma, Mariano Guido Maglie LE, Marino Corrado Catania, Marino Vincenzo Tremestieri Etneo CT, Mariotti Simone Pergola PS, Mariscotti Anna Torino, Marra Francesco Bojano CB, Marras Antonio Gavino Sassari, Marras Luca Milano, Martelloni Sabrina Roma, Martellucci Lucia Genova, Martina Giorgio Torino, Martiniello Canio Cazistri AN, Masci Marzia Roma, Masci Stefano Roma, Massaccesi Carla Jesi AN, Massarutto Rosa Maria Pozzi di S. Michele al Tagliamento VE, Mastro Loredana Trinitapoli FO, Mastromatteo Sabino Toccona Di Muggio MI, Matano Francesco Capua CE, Mattei Francesca Corsico Mi, Mattucci Roberto Santa Maria C.V. CE, Mazza Giacomo Fiumicino RM, Mazzi Nadia Bussolengo VR, Mazzone Giuseppe Ruvo Di Puglia BA, Mazzoni Gianni Podenzano PC, Mediterraneo Di Abete Floriana Gorlago BG, Mei Alessandra Trieste, Meli Sabrina Carpiano MI, Menapace Alcide Montegrotto Terme PD, Mengoli Claudio Roma, Mengoni Rosanna S. Benedetto Del Tronto AP, Menon Alessandro Pordenone, Micalizzi Antonio Torino, Miceli Francesco Caltanissetta, Michelotti Marco Chiesina Uzzanese PT, Michieletto Stefania Vallesella di Cadore BL, Miglietti Franco Vicenza, Mignone Vincenzo Masio AL, Milanesi Dante Bosco ex Parmigiano CR, Mitri Perla Alessandra Albano Laziale RM, Moalli Stefano Vigevano PV, Monaca Antonio Pozzallo RG, Monfreda Nicola S. Elena VE, Monopoli Mirco Milano, Monovent Alida Aosta, Monteleone M. Antonietta Bari, Montisci Paolo Opera MI, Montobbio Fabio Milano, Montuschi Matteo Lugo RA, Monziani Giorgio Finale Ligure SV, Moraglia Alberto Piacenza, Morando Alessandro Tortona AN, Morcione Nicola Lanciano CH, Morocuti Andrea Verona, Moroncelli Filippo Riccione RN, Mortari Paride Lecce, Mortarotti Flavio Champoluc -Ayas AO, Moruzzi Lara Acquanegra S. Ch MA, Mottola Maurizio Napoli, Mucci Gianluigi Sesto San Giovanni MI, Mugnai Daniela Sesto Fiorentino FI, Munaei Franca Schio VI, Munich Claudio Gorizia, Munno Domenica S. Maria C.V.CE, Munzi Rita Roma , Muratore Giuseppe Palermo, Murro Mino Roma, Musso Alberto Torino, Nannetti Paolo La Serra PI, Nardo Gianpietro Novena Di Piave VE, Narduzzi Carla Udine, Natale Almelinda Ferrandini MT, Natali Italo Milano, Negro Laura San Raffaele Cinema TO, Nicoletti Veronica S. Matteo Decima BO, Nicolini Giovanni Biandronno VA, Nobbio Lorenzo Ospedaletti IM, Nocchi Cristina Roma, Nogara Michele Milano, Noramarco Rosa Anna Altamura BA, Novati Mario Milano, Novelli Marco Induno Olona VA, Nucera Alessandro Roma, Nunzi Carlo Porto Recanati MC, Nuria Perez Parades Milano, Stefano Motta Visconti MI, Orlandi Floriano Tivoli RM, Orlandi Laura Milano, Orsini Stefano Casteggio PV, Padovan Luigi Viterbo VT, Paggetti Barbara Città della Pieve PR, Paglialunga Roberta Roma, Pagnotta Antonio Monteforte Irpino AV, Pancaldi Emanuela Milano, Panceri Marina Milano, Vinovo TO, Pantellini Paola Roma, Panzone Davide Montecalvo Irpino AV, Panzone Felice Montecalvo irpino AV, Papa Daniele P.zza Armerina EN, Papasodaro Rossana Rho MI, Parisi Massimo Napoli, Parmigiani Elena Fidenza PR, Parolini Paolo Bellusco MI, Pascetto Andrea Latisana UD, Pasimeni Antonio Mesagne BR, Passamonte Francesca Roma, Pastoressa Maria Rosa Bitonzo, Paterno Vincenzo Catania, Pavan Renzo Casier TV, Pedroni Daniele Milano, Pedroni Milena Modena, Pedrotti Catia Gerenzano VA, Penzo Fabrizio Chioggia VE, Pepe Antonio Gravina BA, Perico Gianpietro Bergamo BG, Perlini Luigi Ostra Vetere AN, Pescali Fabrizio Milano, Pesiri Federico Sturno AV, Petracchi Mauro Vezzano Ligure SP, Pettrino Domenico Santino Isernia, Piana Lorenza Pieve Ligure GE, Piatti Stefania Milano, Piccinini Ezio Tonadico TN, Picone Antonio Bolzano, Picozzi Isabella Ceriano Laghetto MI, Pieroni Davide Fornaro Taro PR, Pilloni Katiuscia Narcao CA, Pini Maurizio Sant.Agata MI, Pinna Gianfranco Civitavecchia RM, Piri Vito Massimo San Pietro in Lama LE, Pirozzi Pasquale Arzano NA, Pisani Miria Cristina Vigevano PV, Pizzo Gerardo Milano, Poet Carla Pinasca TO, Poian Danilo Tribola (Borghi) FO Polato Domenico Paderno Dugnano MI, Polesello Massimo Milano, Poloni Massimo Ascoli Piceno AP, Ponticorno Salvatore Mugnano di Napoli NA, Prece Maurizio Roma, Pregnolato Gabriele Porto Viro RO, Presutti Stefano Pisa, Procopio Ubaldo Milano, Proglio Mauro Neive CN, Proietti Patrizia Rivoli TO, Prosperi Paolo Ivrea TO, Provenzali Francesco Orvieto TR, Pucciarelli Federico Montignolo MS, Punzi Rossana Pandino CR, Putzu Pierluigi Bolzano, Raffaelli Paolo Noventa Padovana PD, Raimondo Carmelo Barcellona ME Ranieri Silvia Busto Arsizio VA, Rapagnani Daniela Milano Rea Antonio S. Anastasia NA, Reali Alessandro Migliarino FE, Reali Stefano Vetralla VT, Rebuffo Alessandro Torino, Rega Thierry Terni, Renna Cinzia Torino, Renna Egidio Napoli, Riccò Nelsa Milano, Ricci Alessandro Tivoli RM, Ricci Stefano Trani BA, Ricciardi Gianluca La Spezia, Rigato Mimmo Terlizzi BA, Rimoldi Lucia Dairago MI, Ripamonti Massimo Milano, Ripamonti Paolo Arcore MI, Rizzi Sabrina Guardamiglio LO, Rizzi Serena Carla Settimo Milanese MI, Rocca Marcello Parma, Rocchi Bruno Bergamo, Rosati Dario Carimate CO, Roseano Roberto Bergamo, Rossi Anna Vigevano PV, Rossi Claudio Mestre VE, Rossi Elsa Cinisello Balsamo MI, Rossi Ilaria Greccio RI, Rossi Maurizio Salerno SA, Rubbiani Davide Lainate MI, Ruccolo Antonella Termoli CB, Ruggero Fabrizio Busto Arsizio VA, Rugiano Antonio Marsala TP, Ruocco Raffaele Napoli, Rupo Domenico Albenga SV, Russo Ada Cairano AV, Saladino Gabriele Lamezia Terme, Sanchi Sabrina Misano RN, Santacroce Pierluigi Pieve Vergonte VB, Sant'Andrea Daniele Ladispoli RM, Santoro Gianluigi Cuneo, Sarti Diego Vittorio Veneto TV, Sartori Primo Podenzano PC, Scarpellini Stefano Almè BG, Scazzarriello Giuseppe Matera, Sclippa Lara S. Vito al Tagliamento PN, Scutti Daniela Savigliano CN, Sechi Arminio Sassari, Segnato Giorgio Pollena Trocchia NA, Serafin Loris Negrisia TV, Sessarego Elisa Sori GE, Siani Antonio Cava Dei Tirreni SA, Siliato Carlo Ville Diana Aci S. Filippo CT, Silvi Franco Roma, Silvio Ulisse Taranto, Simona Poli S. Lazzaro di Savena BO, Simonato Rosalucia Fara VI, Simone Alessandra Roma, Solange Tolomeo Vittoria RG, Soldano Fernando Massafra TA, Solinas Rita Sassari, Spadaro Ignazia Acireale CT, Spagnulo Eduardo Grottaglie TA , Sperotto Cristina Thiene VI, Sperotto Raffaella Lonate Pozzolo VA, Spicciariello Michele Vimercate MI, Spillero Debora Venezia , Spina Gaetano Trieste, Stocchini Fabio Rimini, Staltari Maria Serra San Bruno CZ, Stanghellini Franco Cascianop di Murlo SI, Stanzani Massimo Casalecchio di Reno BO, Stilla Filomena Foggia, Stisi Alberto Torino, Stocco Robertino Castelfranco Veneto TV, Stoppini Luciana Firenze, Tagliabue Corrado San salvatore M.to AL, Taibi Calogero Vill. Mosè AG, Tamplenizza Paolo Abbiategrasso MI, Tardari Mirko San Pietro in Casale BO, Telaroli Alberto Varese, Tellini Antonietta Trieste, Teresi Giancarlo Palermo, Terrone Leonardo Bari Tesio Paola Vernante CN, Testi Paola Lama TA, Tigri Francesco Partanna TP, Timossi Matteo Milano, Tocci Francesco Rende CS, Tolomei Luca Torno CO, Tolomeo Floriana Vittoria RG, Tolve Canio Lucio Brindisi Montagna PZ, Tommasin Cristina Abbiategrasso MI, Torcasio Tiziano Giaveno TO, Torra Andrea S. Fermo della Battaglia CO, Trevisan Stefano Gallarate VA, Trevisol Stefano Gallarate VA, Triola Fernando Roma, Tripepi Manuela Novara, Tritapepe Laura Roma, Travati Giovanna Vigevano PV, Tuelli Lucchi Laura Castelleone CR, Turiani Giorgio Fano PS, Turrin Samantha Monticelli Brusati BS, Ugolini Franca Candelo BI, Ulisse Silvio Taranto, Urso Alessandra Brindisi, Urso Francesca Catania, Vai Michele Binasco MI, Valenti Graziella Senigallia AN, Valentini Marco Filottrano AN, Valerani Maurizio Corsico MI, Valle Francesco Savona, Vallone Giuseppe Manessero GE, Vandi Nerina Bellaria RN, Varani Silvia Forlì, Vason Fabrizio Torino, Vecchini Meri Cologno Monzese MI, Veltri Renata Padova, Verde Milena Bovisio Masciago MI, Verdini Andrea Roma, Vergoni Marina Perugia, Verni Raffaele Bari, Viani Lorenzo Livorno, Vighetto Paola Perugia, Vignale Nadia Rocchetta Tanaro AS, Vinci Alfonso Catanzaro, Vizzini Pieremilio Palermo, Wendorff Warin Fogagna UD, Zanarini Anita S. Lazzaro BO, Zanbosco Marco Cogoleto GE, Zanetti Andrea Legnano MI, Zannoni Andrea Jesi AN, Zara Marco Ugo Torino, Zeni Ezio Tesero TN, Ziliotto Corrado Treviso, Zito Rosa Bresso MI, Zucchini Luca San Giorgio di Piano BO, Zuppelli Debora Oggiona con S. Stefano VA.

PER INFORMAZIONI
TEL. 02/8051517

Quanto tempo! Finalmente si rivedono i puzzle game e, fortunatamente, il gioco che abbiamo fra le mani non ricorda, se non nel nome, quel mostro sacro di **Tetris**. Il **Wetrix** della Ocean è infatti un rompicapo molto originale che nulla a che fare con i suoi diretti concorrenti sul mercato. L'idea di base, com'è giusto che sia in questo genere di prodotti, è molto semplice: l'obiettivo è quello di sistemare i blocchi di varie dimensioni che vi vengono dati per costruire delle aree chiuse in cui contenere dell'acqua. Se non riuscirete a fare questo, ovvero se la vostra costruzione avrà delle falle più o meno grosse, l'acqua defluirà e quando supererà una determinata soglia la partita è finita. Fortunatamente se riuscite a far evaporare uno dei vostri laghi, il livello scenderà. Oltre al livello dell'acqua bisogna tenere sotto controllo anche l'altezza del terreno perché più elementi impilate l'uno sull'alto senza riuscire a chiudere una sezione e maggiori saranno le possibilità che un terremoto vi colpisca. Il concetto forse potrà non sembrare il massimo del coinvolgimento e anche le prime partite potrebbero confermarvi quest'impressione. Bisogna però perseverare, perché **Wetrix** è quel genere di gioco che non colpisce subito ma che, se gli si dà il tempo di essere capito, diventa dannatamente coinvolgente. Dopo un po' di partite infatti incomincerete a calarvi nei suoi perversi meccanismi e a imparare tutti quei piccoli trucchetti per guadagnare sempre più punti. Ci sono infatti due strategie che potete seguire. La prima è quella di costruire un grande bacino d'acqua (utile nei primi livelli) che dimostra i suoi limiti con il crescere della difficoltà perché vi rende maggiormente vulnerabili agli imprevisti che ben presto saranno all'ordine del giorno. La seconda, da usare quando il gioco si complica, è quella di costruire tanti piccoli laghi: avrete così delle zone sicure se uno dei vostri specchi d'acqua venisse colpito o si ghiacciasse. Considerate inoltre che se riuscite a chiudere cinque laghi lo schermo si pulirà e potrete continuare come se aveste ricominciato da capo. Un altro modo di aumentare il vostro punteggio è quello di sfruttare gli arcobaleni. Quando infatti l'acqua regolarmente contenuta nelle vasche raggiunge un certo volume, ecco che un bell'arco iridescente abbellirà il vostro schermo, è questo il momento per far evaporare l'acqua perché ora potrete godere di particolari moltiplicatori che faranno fare un gran balzo ai vostri punti.

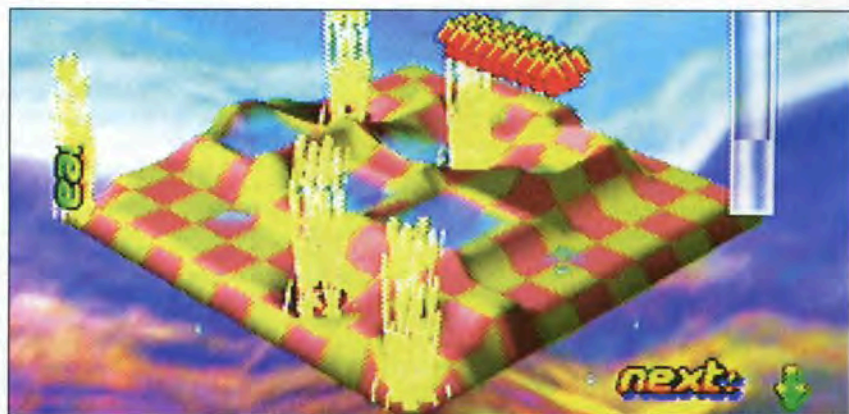
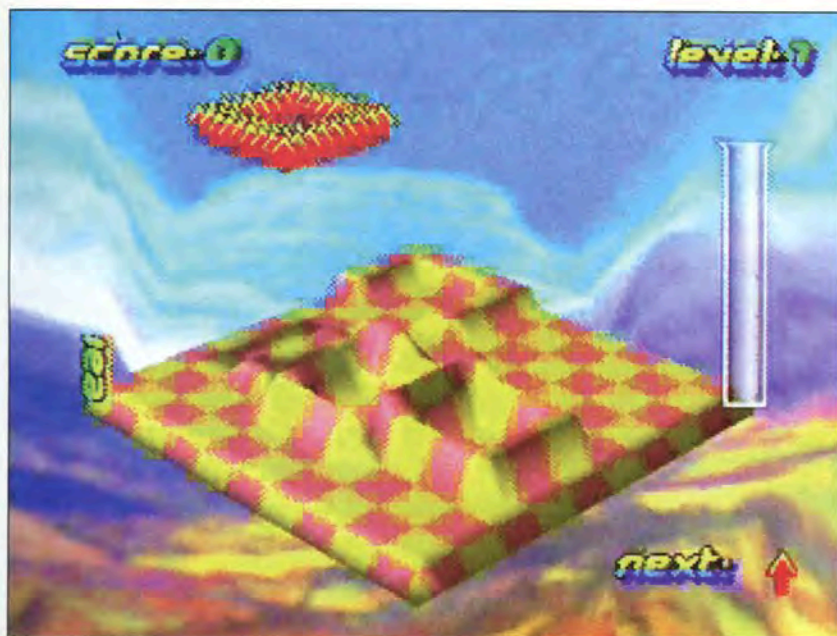
devono essere adoperati con attenzione per non creare delle falle indesiderate. C'è poi l'acqua, che vi viene data come un qualsiasi elemento: se avete già chiuso delle aree non ci sono problemi, ma se ne avete già di pieni o non avete dove metterla iniziano i problemi. Le Fireball servono per far evaporare l'acqua accumulata e liberare spazio in cui metterne dell'altra: più profondo è il lago che svuotate e più punti fate. Le bombe sono invece un'arma a doppio taglio perché se da un lato sono negative per i danni che vi creano, dall'altro vi possono essere utili per eliminare blocchi indesiderati in momenti in cui non disponete di Downers.

UNA MANO LAVA L'ALTRA

Essenziale in un puzzle game è anche che i controlli siano semplici e immediati: anche da questo punto di vista **Wetrix** si dimostra un titolo di ottimo livello in

VI RICORDATE QUANDO GIOCAVATE COL LEGO?

A vostra disposizione avrete numerosi tipi di oggetti diversi da combinare sullo schermo. Si parte con gli Uppers che sono l'elemento base del gioco. Si tratta di blocchi di diversa dimensione e forma che dovrete combinare sullo schermo per costruire i vostri argini. I Downers sono esattamente l'opposto e servono per rimuovere dei blocchi dallo schermo, ma

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	OCEAN
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

quanto con un rapido tocco sul pad analogico o sulla croce direzionale muovete gli oggetti mentre con i tasti A e B li ruotate e li lasciate cadere. Inizialmente l'azione non è particolarmente impegnativa e quindi avrete tutto il tempo di svolgere tutti i movimenti che volete, ma dopo il quinto livello le cose si complicano e dovrete essere bravi a ridurre al minimo le azioni inutili. Oltre a questo, a complicarvi la vita ci pensano anche dei nuovi imprevisti che appariranno sempre in maggior numero e con maggior frequenza. Solo per citare i più diffusi, vi diciamo che ci sono i cubetti di ghiaccio che congelano

QUALCHE PICCOLO CONSIGLIO

Wetrix non è un gioco facile, sarete quindi contenti di ricevere qualche prezioso consiglio direttamente dalla redazione di Mega Console.

Grosso è Meglio

Cercate, almeno nei primi livelli, di costruire vasche il più grandi possibile, così da ottenere un maggior numero di punti. Se ci riuscite la cosa migliore è costruire gli argini direttamente sui bordi dello schermo.

Chi Fa Quack?

Oltre alla grandezza, curate pure la profondità. Costruite bacini profondi tre blocchi e vedrete una papera iniziare a sguazzarci dentro, segno questo che vi siete guadagnati un bel bonus.

Poligono di Tiro

Assicuratevi di lasciare un angolo libero dove far cadere le bombe. Altrimenti potrebbero cadere nei vostri laghi creandovi dei seri problemi. Più bombe mandate a vuoto e meno spesso ve le ritroverete fra i piedi.

MEGLIO SOLI CHE MALE ACCOMPAGNATI

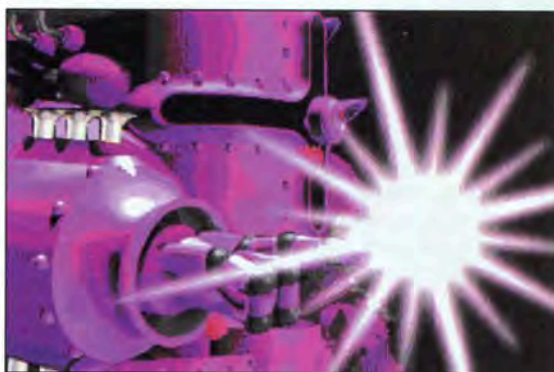
Non poteva mancare la modalità per due giocatori che però, premettiamo subito, è l'aspetto meno riuscito di tutto il gioco. Le regole di base non cambiano e vostro scopo è sempre quello di immagazzinare acqua per farla poi evaporare. La differenza principalmente sta negli oggetti che potete raccogliere ogni volta che liberate un'area. Si tratta di attacchi che potete lanciare al vostro avversario: più ne collezionate e maggiore sarà la potenza nel momento in cui deciderete di infierire. Come accennato, non si tratta di un testa a testa ben riuscito soprattutto perché la bassa velocità d'azione rende il tutto piuttosto monotono.

la vostra acqua e le mine che emergono dal nulla e che possono saltare in aria nel momento in cui cercate di liberare una vasca. Anche la realizzazione tecnica non è da sottovalutare. I puzzle game non sono mai stati il genere di giochi che sfruttavano al massimo le potenzialità grafiche di una macchina e neppure **Wetrix** si sottrae a questa logica. Ciò non toglie che gli elementi grafici e i fondali siano veramente ben fatti e che gli effetti grafici dell'acqua dimostrino una gran cura per i particolari. Stesso discorso vale per il sonoro, impreziosito da un numero elevato di effetti di buon livello che scandiscono i diversi eventi che si susseguono sullo schermo. Ma è la giocabilità, com'è giusto che sia, a farla da padrona grazie all'alta dose di coinvolgimento che crea, il tutto sorretto da una longevità certamente elevata grazie alle numerose situazioni diverse che vi vengono proposte e dal buon dosaggio della difficoltà. Un sicuro candidato, se non un vincente quasi certo, per il titolo di miglior puzzle game su Nintendo 64.

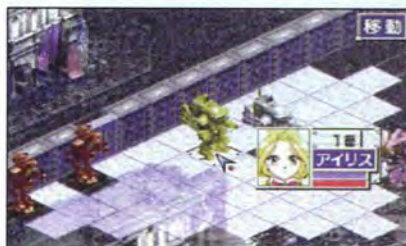
Puck

Quando era arrivata in redazione la prima versione di Wetrix più di una persona era rimasta dubbiosa sulle reali potenzialità di questo titolo. Fortunatamente Ocean da quel momento di strada ne ha fatta e il gioco che abbiamo ora tra le mani è sicuramente una delle sorprese più gradite di questa stagione. Il suo punto di forza è dato soprattutto dall'essere un puzzle game completamente originale, che non risente della pesante influenza di Tetris come purtroppo accade alla maggior parte dei titoli di questo genere. Bisogna ammettere che non è il classico rompicapo che ti prende alla prima partita e non ti molla più, è più che altro un tarlo che ti monta dentro piano piano e senza quasi accorgersene ci si ritrova a passare le ore davanti allo schermo. Cosa strana per un gioco di questo tipo è il fatto che la modalità in singolo si riveli molto più divertente rispetto a quella per due giocatori, cosa dovuta al fatto che in quel caso la velocità è davvero bassa e che l'interazione fra le due sezioni non convince per niente. Wetrix è e rimane comunque un ottimo rompicapo totalmente originale che non mancherà di affascinare i patiti del genere.

Sakura Taisen 2

"Sakura Taisen 2 - Non devi morire" è un gioco creato da quei geniacci della Red (un team di sviluppo poco conosciuto in Occidente) che, così come il primo episodio, si segnala per essere un titolo con pesanti influenze "anime", estremamente ricco di dettagli e di passaggi evocativi. In questo contesto noi ci troveremo a vestire i panni di Oogami, un baldo giovane che può essere considerato come l'eroe del gioco, al quale si affiancheranno: Sakura, Sumire (la ragazza vestita di viola), Maria (una simpatica e vispa pulzella), Kanna, Iris e persino un ragazza italiana di nome Orihime caratterizzata da uno stranissimo accento. Come tutti i giochi di questo genere che si rispettino (e come il primo episodio), anche questo **Sakura 2** si apre con una introduzione animata di grande qualità terminata la quale (se proprio siete ansiosi potrete skipparla premendo Start ma sarebbe un vero delitto) vi troverete di fronte alle consuete opzioni che vi consentiranno di iniziare una partita, di caricare un salvataggio nonché di settare alcuni parametri di gioco. Il titolo è composto da ben 3 dischi ed è diviso in una serie di episodi, ognuno introdotto da un trailer che mostrerà al giocatore una parte dei problemi che si troverà ad affrontare. Ogni disco contiene circa 5 episodi, ognuno dei quali si segnala per un'ottima qualità grafica che fa di **ST2** una vera e propria serie animata. Detto ciò, la struttura di gioco è molto semplice, tanto che ogni episodio può essere diviso in 3 fasi ognuna della quali richiederà l'impiego di particolari strategie. Le prime battute di ogni episodio si apriranno con la consueta serie di dialoghi e schermate magistralmente animate nelle quali dovremo controllare la vita sociale del nostro personaggio e la sua interazione con gli altri abitanti del gioco. Nonostante questa fase sia estremamente curata e ricca di dettagli (grazie anche ad una trama ottimamente studiata) è molto probabile che la maggior parte dei giocatori si troverà a disagio: in questi frangenti abbiamo infatti una massiccia presenza di testo giapponese. Più di una volta ci sarà richiesto di operare alcune selezioni che, così come accadeva nell'episodio precedente, dovranno essere eseguite in un tempo assai ridotto e che andranno ad influire sulla personalità del nostro personaggio (indicata da una barra nella parte bassa dello schermo - Blu: forte. Rossa: dolce). Conclusi i vari dialoghi e portate a termine le fasi esplorative, sarà quindi la volta di affrontare quello che può definirsi il cuore del prodotto, ovvero le sezioni strategiche. Queste saranno introdotte da una fase nella quale potremo scegliere la formazione di partenza del nostro team in modo da agire in maniera più o meno compatta. Fatto ciò, prima che la battaglia cominci, farà la sua comparsa sullo schermo l'opzione di salvataggio che ci consentirà, in caso di sconfitta, di riprendere lo scontro senza dover ripetere da capo l'intero episodio. I vari scontri sanno visibili tramite la consueta serie di schermate con visuale isometrica nelle quali potremo guidare i nostri mech alla caccia di un'ampia schiera di invasori. L'azione si svolge avvalendosi del classico sistema a turni mentre i vari attacchi e movimenti potranno essere eseguiti sfruttando un menu a base di kanji (e qui son dolori) collocato sotto l'immagine del nostro prode eroe. E' bene sottolineare che queste fasi non sono assolutamente scollegate dal il resto del gioco. Tutti i vostri legami, le amicizie e le azioni registrate durante la fase "adventure" si ripercuoteranno sulla battaglia rendendo certi personaggi più o meno inclini a portarvi soccorso in caso di bisogno. Questo potrebbe rendere alcune missioni più o meno facili a seconda delle risposte, detto ciò, a meno che la vostra conoscenza del giapponese non si attesti su buoni livelli, avrete bisogno di molto impegno (e di un buon vocabolario) prima di poter apprezzare appieno tutte le meraviglie di questo prodotto.

Shogun

Personalmente devo confessare di essermi divertito molto con questo Sakura Taisen 2 e, anche se alcuni passaggi mi risultano tuttora oscuri, devo dire che l'atmosfera generale del prodotto si attesta su livelli veramente elevati. Di ciò bisogna ringraziare soprattutto l'ottima veste grafica e la grande quantità di sequenza animate che fanno di questo Sakura Taisen 2 un vero proprio OAV interattivo. Detto questo, è chiaro che la massiccia presenza di testo giapponese abbia il suo peso, un peso che per la maggior parte degli occidentali non può essere trascurato e che, di fatto, impone un limite alla valutazione di un prodotto che, altrimenti, avrebbe meritato un punteggio ben superiore oltre ad una maggiore visibilità.

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

SCHEDA

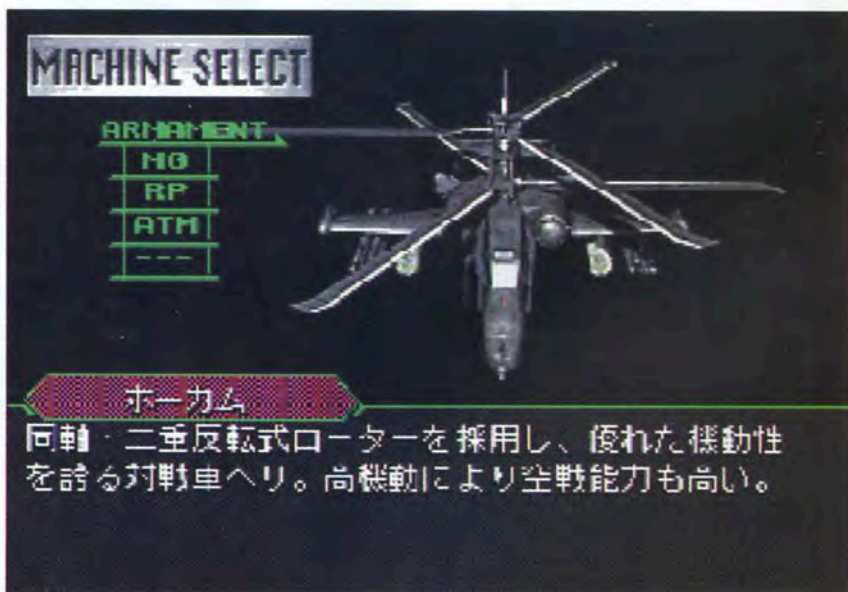
CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	STRATEGICO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GunGriffon 2

GunGriffon è stato, ed è tuttora, uno dei migliori mech simulator che abbia mai raggiunto gli schermi del Saturn. Le caratteristiche che avevano reso il prodotto originale vincente erano da ricercarsi in una grande giocabilità alla quale si affiancava una realizzazione tecnica degna di nota ed una notevole profondità e varietà di situazioni. Ora, ad un paio di anni di distanza da quella esperienza, Game Arts ci riprova sfornando questo sequel. Vediamo un po' come sono andate le cose.

ROBBY THE ROBOT...

Il primo episodio di **GunGriffon** era dotato di un ottimo motore poligonale che conferiva alle varie ambientazioni un look estremamente intrigante. Alla Game Arts però non si sono seduti sugli allori ma hanno lavorato sodo realizzando un prodotto che supera l'originale sotto vari punti di vista. Una delle qualità migliori della grafica dell'originale era l'ottima resa dei vari mezzi e veicoli. Tutti i carri, i mech e le unità aeree nemiche erano infatti realizzate in maniera estremamente realistica e ricca di dettagli anche quando ci si trovava a distanze estremamente ridotte. In questo sequel, i mech e i vari mezzi risultano ancora migliori. I veicoli sono stati realizzati sfruttando un numero maggiore di poligoni: il loro aspetto generale risulta estremamente realistico mentre è possibile apprezzare appieno la fluidità delle animazioni seguendo l'azione dal replay mode. Oltre a ciò è possibile imbattersi anche in tanti piccoli tocchi di classe; è infatti possibile scorgere i movimenti delle antenne dei radar e, addirittura, l'espulsione dei bossoli dalle armi di maggior calibro. Tutti i veicoli sollevano nubi di polvere quando si muovono sul terreno il che, non solo rende i movimenti dei vari mezzi ancora più convincenti, ma va ad influire anche sulla giocabilità del prodotto. Questo infatti rende i veicoli più piccoli più difficili da individuare, specialmente quando il mezzo nemico si sta allontanando da voi. Uno dei maggiori passi in avanti dell'engine del gioco è comunque dato dalle varie sorgenti di luce. Ogni qual volta un cannone farà fuoco o incapperete nella esplosione di un veicolo, i vari oggetti che si troveranno nelle vicinanze saranno interessati da una serie di cambiamenti di colore. Ciò risulta particolarmente evidente nella modalità di Replay e direi che i programmatori hanno svolto comunque un ottimo lavoro. Per quel che concerne invece i vari background, questi sono stati solo marginalmente migliorati rispetto alle ambientazioni originali. La linea di orizzonte risulta sufficientemente profonda, tuttavia è possibile imbattersi in effetti di bad clipping particolarmente evidenti quando sullo schermo fanno la loro comparsa oggetti molto grandi (come i tralicci dell'alta tensione). Oltre a ciò, se si esclude la presenza di occasionali foreste e di qualche agglomerato urbano, le varie arene risultano tutto sommato brulle, il che però ha consentito ai programmatori di mantenere alta la velocità e la fluidità dell'azione di gioco. Nonostante quanto detto fino ad ora, esistono anche degli aspetti negativi che colpiscono la grafica di questo prodotto. Il

Dei mech così non si sono mai visti neanche nelle puntate di Daitarn 3!

Il cockpit del nostro mezzo risulta estremamente semplice e pulito

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GAME ARTS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

primo elemento è dovuto ad una certa mancanza di definizione di buona parte degli elementi presenti su schermo il che genera, a distanza ravvicinata, dei fastidiosi effetti di spixellamento. Il secondo è che, di fatto, il titolo risulta privo di una qualsiasi tipo di introduzione o filmato in CG.

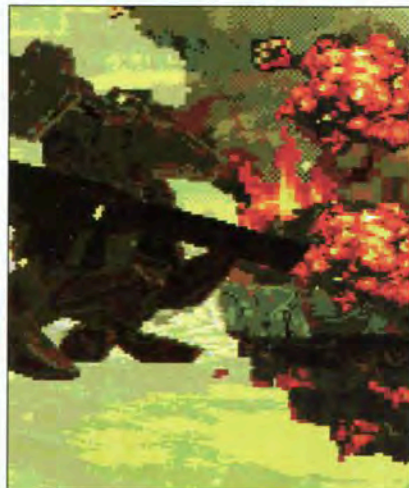
Alcune ambientazioni e fondali risultano un po' spartani. Detto ciò la velocità dell'azione di gioco rimane sempre su livelli elevatissimi

DOVE TI PARCHEGGIO IL MECH

Alle varie innovazioni e migliorie a livello grafico non coincidono, purtroppo, dei passi avanti particolarmente significativi per quel che concerne la struttura del prodotto. L'innovazione principale è l'introduzione di un compagno, di un'ala. Prima di una missione vi sarà infatti data la possibilità di selezionare il vostro compagno di sventura. A seconda dell'ala che selezionerete (potrete decidere fra GunGriffon, elicotteri ed anche carri) otterrete un diverso tipo di supporto e di copertura. Un'altra novità consiste poi nella possibilità di selezionare le armi da utilizzare durate gli scontri. All'inizio avrete a disposizione 4 slot che potranno ospitare diversi sistemi d'arma. Questi varieranno dal sempreverde cannone da 120mm (l'arma standard), a un cannone GAU-8B da 30mm, dal 3SG Gun da 120mm , ai Rocket Pod, fino a giungere al mitico VTG e ai mitici missili Anti-tank. L'ultima delle innovazioni riguarda poi la possibilità di usufruire di un utilissimo fuoco di sbarramento che vi consentirà di eliminare bersagli particolarmente ostici senza eccessivi problemi. Per quel che concerne invece l'intelligenza artificiale, i vari mech si comportano ora in maniera più reale, impostando manovre evasive ed evitando, nei limiti del possibile, di lanciarsi in attacchi corpo a corpo. Questo fatto, se da un lato risulta estremamente intrigante, dall'altro crea qualche problema visto che sovente ci troveremo costretti a girare come dei pazzi per inquadrare un bersaglio. Per quel che riguarda invece le modalità di gioco, **GunGriffon 2** include, oltre al classico Scenario anche un innovativo Survival Mode. In sostanza si tratta di una sorta di mini campagna nella quale, dopo aver selezionato un veicolo (scelto fra tank, mech e persino elicotteri), verrete lanciati all'interno del campo di battaglia dove il vostro unico compito sarà quello di riuscire a sopravvivere fino a quando il timer non raggiungerà lo zero. In questa modalità, le missioni che vi troverete ad affrontare saranno totalmente nuove e non dei rifacimenti di quelle presenti nell'opzione Scenario, il che incrementa in maniera sensibile la longevità di questo prodotto. Un'altra novità a livello di opzioni è poi costituita dal gioco in Multiplayer (previo utilizzo di una cavo di link, grazie) nel quale potrete sfidare un vostro amico in una serie di affascinanti e quanto mai intriganti scontri all'ultimo mech. Gli unici elementi di cui si sente la mancanza sono le missioni notturne che, stranamente, sono state sostituite da schemi ricchi di nebbia e condizioni metereologiche altamente perturbate. Oltre a ciò alcune missioni presenti nella modalità scenario ricordano molto da vicino alcuni schemi visti nell'episodio originale e questo non solo a livello di obbiettivi ma anche come conformazione del terreno e presenza di unità nemiche.

Shogun

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

A conti fatti GunGriffon 2 risulta un ottimo sequel. Detto ciò, nonostante il grande lavoro svolto dai ragazzi di Game Arts, il titolo presenta ancora alcune pecche identificabili in un numero di missioni limitato, in una certa mancanza di definizione e nell'assenza di filmati o sequenze CG. Ovviamente non si tratta di difetti in grado di minare la struttura o l'azione di gioco, che risultano estremamente godibili ed intrigati, ma di inconvenienti che devono comunque essere tenuti in considerazione quando si stila il giudizio su un prodotto. Onore e gloria ai ragazzi della Game Arts e buon divertimento a voi o prodi guerrieri. Dateci dentro anche perché, dalle ultime notizie giunte in redazione, pare proprio che per GunGriffon 3 ci toccherà aspettare Katana.

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	78
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	80

Accade raramente che un titolo dalla realizzazione tecnica così scadente riesca a catturare la nostra attenzione per un lungo periodo di tempo; c'è riuscito **Z**, ultima produzione dei Bitmap Brothers che punta tutte le sue chance di successo sulla struttura di gioco. Grazie a un sapiente mix tra elementi strategici e distruzione di massa, **Z** offre una delle sfide più coinvolgenti che ci sia capitato di provare su Saturn; tanto per farvi capire cosa intendo, ho passato la maggior parte di questa settimana a combattere attraverso i vasti e intricati livelli, lasciando quasi completamente perdere tutti gli altri titoli che sono passati in redazione. Pur traendo notevoli spunti da **Command & Conquer**, definire **Z** un semplice clone del titolo targato Westwood Studios sarebbe riduttivo e ingiusto; le differenze tra i due giochi appena citati sono infatti evidenti e sono sufficienti a garantire una discreta varietà di situazioni. Ma passiamo ora alla recensione vera e propria, cominciando a esaminare la struttura di gioco di **Z**.

TRE PASSI VERSO IL SUCCESSO

La struttura di gioco di **Z** è basata fondamentalmente su tre differenti azioni; prima di tutto il giocatore deve muovere le sue truppe in punti strategici attraverso la mappa, cercando di raccogliere le bandiere situate nei territori neutrali per espandere il proprio dominio. Il tempismo è un elemento essenziale in questa fase, visto che molto probabilmente il nemico utilizzerà almeno inizialmente, la stessa tattica. A questo punto, dopo aver incrementato i propri domini, si passa alla seconda fase ovvero alla costruzione di armi e di munizioni nelle fabbriche; una soluzione temporanea potrebbe essere quella di cominciare ad armare decine e decine di soldati, ma è probabilmente meglio dedicarsi alla realizzazione di carri armati, jeep e missili, cercando di limitare i danni inizialmente per poi sferrare l'attacco decisivo (con le armi meno potenti infatti, si può vincere una battaglia, ma difficilmente la guerra...). Ultimo consiglio, e con questo siamo arrivati alla terza fase del gioco, è quello di non attendere che i combattimenti arrivino nella vostra zona; la miglior difesa, come dice il saggio, è l'attacco quindi, una volta che avete costruito un'armata di buone dimensioni, avanzate verso il campo del nemico, distruggendo la sua base operativa e concludendo il livello con una schiacciante vittoria.

LA SITUAZIONE E' SOTTO CONTROLLO...

Ogni mappa è divisa in numerosi territori e, almeno inizialmente, questi sono suddivisi equamente tra le due forze; una serie di zone neutrali sono posizionate al centro della mappa, e sono proprio questi i territori che servono per ottenere la vittoria finale; chiunque infatti riesca a controllare queste "terre di nessuno" ha buone possibilità di concludere positivamente la battaglia, dato che automaticamente si ottiene anche il controllo delle fabbriche di armi che sono contenute nella zona. Questo permette quindi di garantire ai propri soldati un numero maggiore di armi e di combattere con più tranquillità i nemici che, con un numero minore di fabbriche, si trovano in una situazione di netto svantaggio. Possedere un numero elevato di terreni ha comunque anche i suoi lati negativi, visto che, se si controlla un notevole numero di basi è difficile difenderle tutte in maniera adeguata; proprio per questo motivo molte battaglie rimangono a lungo equilibrate, fino a quando una delle due fazioni riesce a prendere il sopravvento e a diventare il vincitore finale. Dopo aver letto quanto abbiamo appena scritto, potrebbe sembrare che **Z** sia un titolo complesso e difficile da giocare; questa impressione viene però completamente cancellata quando si inizia una partita. Utilizzando infatti una comodissima interfaccia punta-e-clicca si ha la possibilità di controllare anche una sola unità, semplicemente cliccando su di essa e spostandola sulla zona che si vuole raggiungere o sul bersaglio da attaccare. Altrettanto facile è il movimento di un intero battaglione, visto che basta tenere premuto l'apposito tasto e selezionare tutte le unità che si vogliono spostare o utilizzare per un attacco. Il vero

Un cambio di ambientazione per il livelli più avanzati... niente male eh?

La notevole intelligenza artificiale del computer rende le battaglie piuttosto dure

La grafica, abbastanza dettagliata e ben animata, è comunque piuttosto grezza e spartana

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	STRATEGICO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

problema in questo campo, purtroppo, è che è praticamente impossibile riuscire a controllare tutte le unità contemporaneamente; in questo momento però si può notare la notevole intelligenza artificiale delle truppe comandate dalla console, con soldati che, a seconda delle loro condizioni, attaccano, si muovono nelle zone più importanti oppure si ritirano quando la battaglia è ormai persa.
Purtroppo **Z** non è un titolo completamente esente da difetti; prima di tutto sono disponibili solamente 20 livelli (anche se l'esercito controllato dalla console è piuttosto forte, il numero degli stage è abbastanza limitato...), si può giocare impersonando solamente una delle due armate, i tempi di caricamento sono decisamente lunghi, manca l'opzione per due giocatori, malgrado la presenza di una grafica povera sono presenti occasionali scatti nello scrolling e la struttura di gioco, più lineare di quella di **Command & Conquer**, giusto per fare un esempio, manca però cella profondità che il titolo prodotto da Westwood Studios. Malgrado quanto abbiamo appena scritto, non si può comunque negare che **Z** sia un ottimo titolo che appartiene a quella ristretta cerchia di giochi che riescono a coinvolgere per ore e ore; non si tratta della migliore produzione del genere, ma rimane pur sempre un titolo che tutti gli appassionati dei simulatori di guerra strategici possono tranquillamente prendere in considerazione.

IL MONDO DI Z

Inizialmente, in ogni livello di **Z** i due eserciti sono situati ai lati opposti della mappa, mentre nella zona centrale sono presenti tutta una serie di avamposti, proprio il controllo di questi territori è fondamentale per la vittoria finale, visto che in queste zone sono situate le fabbriche che consentono di costruire armi sempre più potenti e devastanti.

1- Quartier Generale
Produce truppe e veicoli militari di vario genere. Per riuscire a vincere la battaglia, dovete riuscire a distruggere il quartier generale del nemico (di colore blu sulla mappa) e a proteggere il vostro (di colore rosso).

2- Fabbrica di Truppe
Questa fabbrica serve per la "produzione" di truppe di violenza variabile; mentre i Grunts infatti sono abbastanza rapidi da produrre, ma poco utili nel corso di una battaglia, i Pyros invece richiedono un tempo di produzione maggiore ma garantiscono migliori risultati nel combattimento.

3- Fabbrica di Armi
Questa fabbrica serve per la costruzione di jeep, carri armati e diversi tipi di armi; per questo motivo è importante cercare di proteggere questa costruzione al meglio, visto che è molto difficile riuscire a riconquistarla nel caso cada nelle mani del nemico.

4- Base di Comunicazioni
Facilmente riconoscibile dal radar rotante posto sul tetto della costruzione, questa base permette di mantenere le comunicazioni con le truppe, per essere sempre informati sulle loro condizioni e sulla loro posizione.

5- Territorio Neutrale
La chiave per vincere in **Z** è proprio il controllo dei territori neutrali; situati nel mezzo della mappa, si possono ottenere raccogliendo la bandiera presente. Questo permette di prendere il controllo anche di tutte le fabbriche e le armi presenti, fatto indispensabile se si vogliono avere speranze di vittoria.

6- Ponti
I ponti sono un prezioso collegamento tra i due eserciti. Visto che una volta distrutti non possono essere ricostruiti, può capitare di dover studiare percorsi alternativi per giungere in particolari zone della mappa.

Peccato che i livelli presenti sono solamente 20!

I livelli avanzati sono di dimensioni veramente notevoli.

Come ho già scritto nella recensione, Z appartiene a quella categoria di titoli in grado di assorbire completamente l'attenzione del videogiocatore, isolandolo completamente dal mondo esterno e trasportandolo in una realtà parallela in cui l'unica cosa importante è riuscire a condurre le proprie truppe alla vittoria finale. Ovviamente un titolo del genere non potrà essere apprezzato da chi ama solamente l'azione pura, ma se appartenete a quella categoria di persone che ogni tanto vuole anche riflettere davanti a un videogioco, Z può essere il titolo adatto a voi; non si tratta del miglior titolo del genere (anche se può essere consigliato ai novizi del settore, visto che Command & Conquer, superiore sotto quasi tutti i punti di vista, è notevolmente più complesso), ma Z rimane comunque un prodotto interessante in grado di divertire e coinvolgere.

Distruggete la base nemica per giungere al livello successivo. Semplice, no?

PAGELLA

GRAFICA	55
SONORO	40
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	83

Vampire Savior

Uscito nel luglio del '94, **Vampire** (**Darkstalkers** in Occidente) ha segnato un passo importante nell'evoluzione dei picchiaduro ad incontri. Anziché scegliere il piatto e statico stile grafico che caratterizzava i beat'em up precedenti, Capcom ha deciso di sperimentare l'utilizzo di complesse animazioni e disegni in stile anime. Scelta che ha poi influenzato tutte le produzioni future di questo genere di giochi. Tra le altre innovazioni introdotte da **Vampire**, abbiamola possibilità di difendersi in aria, la corsa e il Reversal Attack. Con il sequel **Vampire Hunter** (**Night Warriors**, marzo '95) la già brillante meccanica di gioco del primo episodio è stata resa ancora più giocabile e tecnicamente gratificante. Grazie al suo elevato numero di mosse speciali e la sua accattivante caratterizzazione dei personaggi, **Vampire Hunter** è stato uno dei migliori picchiaduro ad incontri disponibili sul mercato. Uscito all'inizio dello scorso anno, **Vampire Savior** comprendeva tutte le caratteristiche degli episodi precedenti vantando però nuovi elementi di gioco, personaggi inediti ed un maggior numero di animazioni. I virtuosismi grafici del gioco sono stati tali da costringere i programmatori a inserire meno personaggi del previsto in quanto non è stato possibile includerli tutti nella memoria della scheda. Per questo motivo è stato prodotto **Vampire Savior 2**, una versione migliorata del gioco che sostituiva alcuni personaggi con altri presi dal precedente episodio. Limitazioni che, grazie all'espansione di memoria ed alla capienza del supporto ottico, la conversione per Sega Saturn di **Vampire Savior** non possiede. Non ci troviamo quindi di fronte ad una conversione perfetta del coin-op ma ad un gioco addirittura migliore dell'originale!

LA RESURREZIONE DI JEDAH

Vampire Savior ha luogo in una dimensione ultraterrena chiamata Darkrealm (Makai nella versione giapponese) nella quale risiedono tutti gli esseri viventi dopo essere defunti. Questo mondo era inizialmente governato con successo dai clan di Aensland, Doma e Voshtahl che avevano ottenuto un duraturo ma instabile periodo di pace. I primi problemi si manifestarono con il tentativo di aprire un portale tra Darkrealm e la Terra, esperimento che causò la morte di Jedah, il successore del clan dei Doma. Cento anni dopo Demitri, capo dello sconfitto clan dei Maximov, decise di dichiarare nuovamente guerra ai clan rivali, specialmente a quello di Aensland. L'infinita battaglia tra Morrigan, successore del clan di Aensland, e Demitri causò pesanti conseguenze sia nel Darkrealm che sulla Terra. Per risolvere il caos provocato dai Darkstalkers, a questo punto viene resuscitato Jedah, che si autoproclama salvatore del mondo di Darkrealm. Il principe del clan dei Doma decide che l'unico modo per salvare il suo mondo è quello di riunire tutte le anime dei Darkstalkers in un solo essere. Crea quindi una nuova dimensione chiamata Damned Dimension nella quale imprigiona uno ad uno tutti i migliori rappresentanti del regno dei morti. Ovviamente la popolazione di

Eseguendo tre EX Finish consecutive si è costretti ad affrontare un incontro aggiuntivo.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Selezionando la versione occidentale del gioco il sangue assume un incomprensibile colore bianco...

Darkrealm non è affatto d'accordo con le teorie di Jedah, inizia così una nuova battaglia tra i Darkstalkers.

VAMPIRE SAVIOR 1.5

Come precedentemente accennato, **Vampire Savior** per Saturn consente di utilizzare tutti i personaggi della saga di **Vampire** oltre che un paio di lottatori segreti presenti in **Vampire Savior 2**. La rosa dei lottatori si compone quindi di venti personaggi, un numero considerevole per un picchiaduro ad incontri bidimensionale. Le nuove entrate ammontano però solo a quattro elementi mentre i restanti consistono in versioni migliorate dei protagonisti degli episodi precedenti. Il personaggio più singolare tra quelli inediti è sicuramente Bulleta, una specie di versione moderna di Cappuccetto Rosso ideata da Akiman (**Final Fight**, **Street Fighter II**). Trovatasi improvvisamente nel mondo di Darkrealm, Bulleta è intenzionata a cacciare quanti più Darkstalkers gli sia possibile per arricchirsi oltre ogni limite. Abbiamo poi Lilith che consiste nella materializzazione di quella parte del potere di Morrigan che suo padre gli sottrasse appena nata. Lilith ha deciso di collaborare con Jedah dopo che il successore del clan dei Doma gli ha promesso di cedergli il corpo di Morrigan. Lottare per la sopravvivenza della propria specie è invece la missione di Q-Bee, una Soul Bee appartenente ad un alveare situato nel territorio dei Doma. Infine abbiamo lo stesso Jedah che costituisce anche il boss finale di una buona parte dei personaggi. Rispetto al coin-op, sono stati inoltre conservati i numerosi colori alternativi dei lottatori ed il singolare Soul Keeper Mode. In questa modalità segreta il lottatore che si è selezionato inizialmente viene sostituito in ogni incontro con quello che è sconfitto. Il Soul Keeper Mode vi obbliga quindi a terminare il gioco non utilizzando mai lo stesso personaggio per più di un incontro. Inspiegabilmente questa conversione di **Vampire Savior** non contiene comunque tutti i miglioramenti presenti della seconda versione del coin-op prodotta da Capcom.

La Gloomy Puppet Show di Lilith consiste in un piccolo rhythm game

DARK SECRETS

Nell'esaminare in dettaglio **Vampire Savior** abbiamo trovato alcuni trucchi che non abbiamo potuto inserire nei Mega Trix per ragioni di spazio. Data la loro importanza, rimandarli al prossimo numero della rivista sarebbe stato un peccato. Ecco quindi la rimanente parte dei segreti che il gioco nasconde:

1. Il due lottatori segreti presenti in **Vampire Savior** sono le versioni oscure di Gallon e Bishamon. Per ottenere il primo è necessario arrivare al termine del gioco senza mai essere sconfitti utilizzando la sua versione classica. Una volta arrivati alla fine troverete Dark Gallon come ultimo boss. Se riuscirete a sconfiggerlo potrete utilizzarlo posizionandovi su Gallon e premendo i tasti L+X+Y+Z. Ottenere Oboro "Dark" Bishamon è un'operazione leggermente più complessa in quanto la versione oscura del samurai maledetto è un avversario piuttosto difficile da sconfiggere. Per incontrarlo dovete arrivare al termine del gioco senza perdere un "pipistrello". E' inoltre necessario terminare almeno tre incontri con la EX Special più complessa da realizzare in possesso del personaggio che avete selezionato. Da notare che se eseguite tre EX Special Finish consecutive verrete costretti a combattere con un ulteriore avversario la cui abilità è superiore al livello di difficoltà selezionato. Sconfitto Oboro Bishamon, potrete ottenerlo premendo il tasto L mentre selezionate la versione classica del samurai.
2. Nascosti in **Vampire Savior** vi sono anche le versioni originali di Donovan, Pyron e Phobos. Per ottenerle dovere mantenere premuto il pulsante L prima di scegliere i suddetti personaggi.
3. Per riuscire ad accedere allo Shadow Mode è necessario spostarsi sull'icona della selezione casuale dei personaggi e premere cinque volte e mantenere abbassato il pulsante L seguito da un tasto qualsiasi. Se invece volete scegliere con quale lottatore iniziare la suddetta modalità, dovete pigiare tre volte e tenere premuto il tasto L prima di selezionare il personaggio che desiderate.
4. Nel caso i sei colori disponibili per lottatore non vi bastino, potrete accedere a colorazioni aggiuntive selezionandoli con i due pugni o i due calci. Prima però dovrete firmarvi nella tabella dei punteggi con il nome SEX. Se il le lettere digitate cambieranno in CHM, il codice è stato accettato.
5. Come negli ultimi picchiaduro Capcom, è possibile scegliere la propria winning pose premendo uno dei tasti del pad appena dopo aver vinto.

Bulleta è uno dei personaggi più assurdi del gioco

In compenso è stato aggiunto un menù di opzioni segrete (vedi Mega Trix Pag. 78) che vi danno accesso ad alcune funzioni piuttosto interessanti. Tra queste, le più utili sono la possibilità di giocare a **Vampire Savior** nella sua versione occidentale in inglese, modifica che colora però il sangue di bianco, oppure vedere i finali dei personaggi con cui si è terminato il gioco.

USE THE FORCE

Sebbene la meccanica di gioco di **Vampire Savior** sia in buona parte ispirata a quella dei precedenti episodi, il gioco presenta alcune innovazioni che è importante sottolineare. La più evidente è la scomparsa dei classici due round di cui si compone l'incontro. Al suo posto si è preferito dotare i lottatori di due barre di energia. Il numero di pipistrelli posti in alto sullo schermo indica quante volte l'energia vitale del giocatore può essere rigenerata. Inoltre è stato differenziato il tipo di danno che si può subire, come avviene in **X-Men vs Street Fighter**. Il danno indicato sulla barra dell'energia vitale con il colore bianco, che si subisce da combo prolungate, da alcune mosse speciali o mentre si è in parata, viene recuperato evitando di attaccare o difendersi. Quello mostrato in rosso, inflitto dai restanti attacchi, è invece permanete. Le suddette soluzioni sono state pensate allo scopo di prolungare la durata degli scontri, altrimenti resa troppo breve a causa delle potenti mosse speciali messe a disposizione dei personaggi. Queste ultime si suddividono in colpi segreti normali, ES ed EX. I primi si eseguono con le classiche combinazioni di tasti e croce direzionale comuni a tutti i picchiaduro Capcom. Le ES Special sono versioni potenziate dei normali colpi speciali e si ottengono terminando la sequenza originaria con due pugni o due calci (a seconda della mossa da effettuare). Le EX Special costituiscono invece le Super Combo del gioco, la cui letalità è normalmente direttamente proporzionale alla difficoltà della loro esecuzione. L'uso delle ES ed EX Special porta al consumo di uno o più livelli della Special Stock Gauge, un indicatore che si incrementa ad ogni attacco effettuato. Da notare che il numero di livelli accumulabili raggiunge la considerevole cifra di novantanove. In aggiunta a questi colpi speciali vi è la Dark Force, una tecnica che consente al giocatore di godere di alcuni vantaggi speciali per un breve periodo di tempo al prezzo di un livello della Special Stock Gauge. Realizzabile con la semplice pressione di un pugno ed un calcio della stessa potenza, questa tecnica permette anche ai meno esperti di risultare competitivi nei confronti dei veterani dei picchiaduro. Tra le altre aggiunte alla meccanica di gioco abbiamo la possibilità di realizzare chain combo in aria, far seguire a una parata un attacco eseguendo una Guard Cancel o allontanare l'avversario con l'Advancing Guard.

Le Friendship possono risultare fastidiose ad un giocatore esperto

ARCADE PERFECTION

Grazie all'utilizzo della cartuccia di espansione da 4MB, la conversione di **Vampire Savior** per Saturn è quanto si può immaginare di più fedele a una versione a gettoni. Le animazioni dei personaggi offrono una fluidità ed una varietà mai vista in una versione casalinga di un picchiaduro. Ogni lottatore possiede un ampio repertorio di scene d'ingresso e chiusura dell'incontro. Alcuni vantano addirittura più mosse di provocazione differenti (chiamate Friendship). Estremamente varie ed animate anche le mosse speciali. La Midnight Bliss di Demitri ad esempio, trasforma in una donna la vittima designata. Ancora più sensazionale è la Gloomy Puppet Show di Lilith, con la quale potete costringere il vostro avversario ad esibirsi in un letale balletto premendo i tasti nella sequenza che vi indica il gioco. Di livello piuttosto incostante invece i fondali, caratterizzati in rari casi da una certa staticità. L'elevata quantità di memoria concessa dalla RAM Card ha inoltre concesso agli sviluppatori di ridurre la compressione utilizzata per il sonoro con il risultato di rendere più pulite musiche ed effetti. L'unico rammarico riguarda la qualità delle canzoni che non raggiunge quella dei precedenti episodi, una tendenza che però sembra colpire la maggior parte dei picchiaduro ad incontri dell'ultima generazione. Il vantaggio più esaltante offerto dalla cartuccia è però la riduzione delle pause di caricamento che in **Vampire Savior** non superano i due secondi. Elemento che riduce maggiormente la distanza di questa conversione dal coin-op. In una realizzazione dagli standard qualitativi cosi elevati, stona la mancanza di modalità aggiuntive come un Training o un Survival Mode, aggiunte che avrebbero consentito d'incrementare la longevità del gioco. Dispiace inoltre l'impossibilità di assegnare ai tasti laterali la pressione contemporanea dei tre tasti dei pugni e dei calci in modo da facilitare l'esecuzione delle Special. Funzione alla quale è stata preferita la possibilità di eseguire direttamente Dark Force e Friendship. Mancanze comunque minori che non tolgono valore a questa perfetta conversione. **Vampire Savior** è uno dei migliori titoli disponibili per Saturn, lasciarselo sfuggire sarebbe un peccato...

Acquistare Vampire Savior è come portarsi a casa il coin-op. Una conversione perfetta che rende pienamente giustizia ad una delle migliori produzioni Capcom. Personaggi splendidamente caratterizzati, mosse spettacolari e giocabilità rendono Vampire Savior un elemento indispensabile nella collezione di un appassionato di un picchiaduro ed un acquisto imperdibile per ogni utente Saturn.

PAGELLA

GRAFICA	96
SONORO	95
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	94

MEGA questionario '98

Caro lettore,
nel tentativo di rendere, mese dopo mese, la rivista sempre più interessante, ti sottoponiamo un breve questionario. Ti stiamo in pratica di dedicarci qualche minuto del tuo tempo per rendere ancora più utile e interessante **Mega Console**. Basta poco: compila il questionario, ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a:

Mega Console
Questionario
Gruppo Futura
via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

oppure via fax al numero:

02/66526243

Ti ringraziamo
per la collaborazione,

LA REDAZIONE

I TUOI DATI

Nome: ______
Cognome: ______
Indirizzo: ______
Città: ______
CAP: ______
Titolo di studio: ______
Professione ______

A) GUSTI VIDEOLUDICI

1. Quale MEGA Console possiedi o intendi acquistare nei prossimi sei mesi?
☐ Sega Saturn ufficiale (PAL)
☐ Sega Saturn importato (NTSC)
☐ Sony PlayStation
☐ Nintendo 64
☐ M2
☐ Altro ______

2. Da quanto tempo possiedi la tua MEGA Console?
☐ Meno di tre mesi
☐ 3-5 mesi
☐ 6-8 mesi
☐ 1-2 anni
☐ Più di due anni

3. Quanti videogiochi possiedi attualmente?
☐ meno di 3
☐ 4-7
☐ 8-13
☐ più di 13

4. Quanti videogiochi acquisti al mese?
☐ meno di 2
☐ più di 2

5. Dove compri di solito i videogiochi?
☐ rivenditore specializzato
☐ grande magazzino
☐ per corrispondenza

6. Che tipo di software acquisti?
☐ PAL
☐ NTSC
☐ PAL/NTSC

7. Quante ore giochi mediamente alla settimana?
☐ Meno di un'ora
☐ 1-3 ore
☐ 4-7 ore
☐ 8-11 ore
☐ 12-16 ore
☐ 17 - 23 ore
☐ più di 23 ore

8. Per quanto tempo giochi, in media?
☐ Meno di mezz'ora
☐ 30 minuti/1 ora
☐ 1-2 ore
☐ 3-4 ore
☐ Più di quattro ore

9. Qual è il genere videoludico che preferisci?
☐ Puzzle games
☐ Platform games
☐ Giochi sportivi
☐ Giochi di corsa
☐ Picchiaduro
☐ Sparatutto
☐ Avventure
☐ Giochi di ruolo
☐ Giochi di strategia
☐ Altro ______

B) LA RIVISTA

10. Dove hai sentito parlare per la prima volta di MEGA Console?
☐ L'ho vista in edicola
☐ L'ho vista in un negozio
☐ Me ne ha parlato un amico
☐ Pubblicità
☐ Altro

11. Da quanto tempo leggi MEGA Console?
☐ E' la prima volta
☐ 2-3 mesi
☐ 3-5 mesi
☐ 6-8 mesi
☐ 9-11 mesi
☐ Più di un anno

12. Cosa ti ha spinto ad acquistare MEGA Console? (puoi dare più di una risposta)
☐ Mi ha colpito la copertina
☐ Si occupa della mia **MEGA Console**
☐ Consiglio di un amico
☐ Il prezzo
☐ Altro ______

13. Con che frequenza acquisti MEGA Console?
☐ È la prima volta che compro
☐ 3 numeri all'anno
☐ 4 numeri all'anno
☐ 8 numeri all'anno
☐ Ogni mese

14. Cosa pensi delle rubriche di MEGA Console?

1 = mi piace
2 = mi piace molto
3 = non mi interessa
4 = non mi piace

Mega Mail ______
Mega Expert ______
Mega News ______
Nintendo News ______
Mega Market ______
Anteprime ______
Recensioni ______
Speciali/Interviste ______
Trucchi ______

15. In termini di contenuto editoriale, ti piacerebbe leggere più, meno o la stessa quantità delle seguenti rubriche:
News ______
Anteprime ______
Speciali/Interviste ______
Recensioni Estese ______
Recensioni Brevi ______
Trucchi e soluzioni ______
Mega Market ______

16. Quale tipo di *gadget* vorreste vedere allegato a MEGA Console?
☐ Nessuno
☐ Poster
☐ CD demo
☐ Spille
☐ Figurine
☐ Altro ______

17. Quante persone leggono abitualmente la tua copia di MEGA Console oltre a te?
☐ Nessuno
☐ 2-3
☐ 4-5
☐ Più di 6

18. Cosa fai della rivista quanto hai finito di leggerla?
☐ La conservi
☐ La regali
☐ La butti

19. Quanto influisce sui tuoi acquisti la pubblicità che vedi su Mega Console?
☐ Pochissimo
☐ Poco
☐ Molto
☐ Moltissimo

20. Con quali di queste espressioni concordi in relazione alla pubblicità su Mega Console?
☐ La pubblicità è parte integrante della rivista
☐ La pubblicità è utile
☐ La pubblicità è interessante perché informa
☐ La pubblicità è in perfetto stile con la rivista
☐ La pubblicità è esagerata rispetto alle pagine di testo
☐ La pubblicità è inutile

21. Quali altre riviste di videogiochi leggi abitualmente?
☐ **Super Console 100% PlayStation**
☐ Consolemania
☐ Ufficiale PlayStation Magazine
☐ PlayStation Power
☐ Altro: ______

22. Se casualmente non dovessi trovare in edicola Mega Console, quale altra rivista acquisteresti tra quelle indicate?
☐ **Super Console 100% PlayStation**
☐ Consolemania
☐ PSM
☐ Ufficiale PlayStation Magazine
☐ Playstation Power
☐ Altro: ______

C) I TUOI INTERESSI

23. Possiedi un personal computer?
☐ No
☐ Sì, quale ______

24. Hai accesso a Internet?
☐ Sì
☐ No

25. Quanti CD o videocassette hai acquistato negli ultimi dodici mesi?

CD	V	
☐	☐	Nessuna
☐	☐	1-4
☐	☐	5-8
☐	☐	9-15
☐	☐	più di 16

26. Quali altre pubblicazioni leggi abitualmente?
☐ Musicali
☐ Di moda
☐ Sportive/Fitness
☐ Di motori
☐ Fumetti italiani/USA
☐ Manga
☐ Altro ______

☐ **Hai ulteriori commenti da fare su MEGA CONSOLE?**

______

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative promozionali del Gruppo Editoriale Futura?
☐ Sì
☐ No

Firma:

______

Giugno è ormai fra noi e, insieme a lui, anche i tanto attesi mondiali di calcio del 1998 e la meno agognata calura estiva. Sappiamo che maneggiare i controller di una console con le mani fradicie di sudore per il gran caldo è una cosa difficile quanto sgradevole, ma se riuscirete a mantenere i nervi saldi ancora per qualche ora potrete conoscere aspetti dei vostri giochi preferiti che non avreste mai immaginato potessero esistere. Coraggio, che non siete i soli a boccheggiare!

A cura di Fabio D'Italia

FIFA: RTTWC '98
NINTENDO 64

Visione dei Festeggiamenti per la Vittoria
Andate all'opzione Player Edit, scegliete il Giappone e digitate la parola NORIE (usando esclusivamente le maiuscole) al posto del vostro nome. Andate quindi alla schermata per la selezione del Round in Road To The World Cup e premete Z + C sinistro + C alto (il simbolo dell'addizione significa che dovete premere tutto quanto simultaneamente, ricordatevelo sempre!). Vedrete apparire una nuova schermata e quindi potrete scegliere tutte le lettere fra la A e la G per vedere otto finali differenti.

Modalità di Gioco "Patata Bollente"
Andate all'opzione Player Edit, scegliete la Repubblica d'Irlanda (sotto UEFA) e usando solamente le maiuscole sostituite il vostro nome con la parola SPUD. Fatto ciò, dovreste vedere il calciatore darsi ai festeggiamenti. Poi, quando comincerete la partita, dovrete fare dei passaggi veloci perché non potrete dribblare a lungo senza cadere col sedere per terra!

Punti Illimitati per i Giocatori
Usate questo trucco quando mettete insieme la vostra squadra personale e desiderate avere un vantaggio in punti. Selezionate la squadra del Vancouver (sotto USA) e al posto del vostro nome digitate la parola DAVE usando esclusivamente le maiuscole. Se il trucco ha funzionato il calciatore si metterà ad esultare. Andate quindi all'opzione Edit Attributes e, dato che adesso potete farlo, aumentate il valore di ciascun calciatore a 99 punti!

KING OF FIGHTERS '97
SATURN

Personaggi Segreti
Eccoli qui!

Orochi Iori: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, X + A
Orochi Leona: SU, GIU', SU, GIU', SU, GIU', SU, GIU', SU, GIU', Y +B
Orochi New Team: SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, GIU', X + B.
Orochi in persona!: Dopo aver inserito questi codici, tenete quindi premuti LYZBR per alcuni secondi sopra qualsiasi personaggio e potrete giocare con Attenzione però, quest'ultimo codice funziona soltanto in modalità Practice!

WCW VS NWO WORLD TOUR
NINTENDO 64

Sfuggire alle Prese
Uno dei modi con cui si può vincere un incontro è quello di usare una presa o una schienata. Avendo a disposizione una mossa con cui neutralizzare sia l'una che l'altra sarete praticamente indistruttibili. Quando venite afferrati o state per essere schienati, spingete il joystick analogico in qualsiasi direzione un paio di volte e sfuggirete automaticamente all'immobilità.

Lontano dalle Corde
Non c'è niente di più irritante che vedere la propria schiacciata ben collaudata o la propria presa invalidati dall'arbitro perché ci si trova troppo vicino alle corde. Esiste tuttavia un modo per sventare questa spiacevole eventualità. Se avete appena steso a terra il vostro avversario e questo è vicino alle corde, andategli vicino e tenete premuto il tasto L e il joystick analogico nella direzione in cui volete andare per trascinarli. Poi, quando sono ormai lontani dalle corde, riempiteli di botte!

Capriola Mortale
Eccovi una mossa che non è contemplata dal libretto delle istruzioni. Quando correte, provate a premere il tasto R per vedere il vostro personaggio eseguire una capriola in avanti. Potete usare questa mossa per sfuggire agli attacchi quando quando siete in cattive condizioni oppure in fase di attacco, per far cadere l'avversario.

BOMBERMAN 64
NINTENDO 64

Battle Stage Segreti
Quando vi trovate nella schermata per la selezione del tipo di partita, dove si sceglie fra le varie modalità di gioco disponibili (Adventure, Battle e così via), continuate a premere Start rapidamente finché non udite il suono di una campanella. Quando sceglierete la modalità di gioco Battle avrete quattro nuove arene in cui impazzare: The Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle e Lost At Sea.

GOLDENEYE 007
NINTENDO 64

Travestimenti
Il codice che andiamo a proporvi vi permetterà di mettervi nei panni dei programmatori della Rare in smoking, oltre che in quelli di un terrorista, un motociclista e persino una cameriera! Per ottenere il controllo di questi nuovi personaggi premete i tasti sottoindicati.

(1) Tenendo premuti L+R premete C sinistro
(2) Tenendo premuti L+R premete C alto
(3) Tenendo premuti L+R premete il pad a sinistra
(4) Tenendo premuto L premete il pad a destra
(5) Tenendo premuto R premete il pad in basso
(6) Tenendo premuti L+R premete C sinistro
(7) Tenendo premuto L premete C alto
(8) Tenendo premuti L+R premete il pad a destra
(9) Tenendo premuti L+R premete C basso
(10) Tenendo premuto L premete il pad in basso

Arma Nascosta sul Treno
Quando iniziate il livello del Treno e raggiungete la prima porta, girate a sinistra per entrare in contatto visivo con due scatoloni messi l'uno sopra l'altro, quindi fate saltare questi ultimi in aria. A seconda del livello di difficoltà selezionato acquisirete una DD44 Dostovei oppure un RCP90.

Colpi di Testa
Questo trucco funziona soltanto nei livello col carro armato. Dovrete inoltre aver conseguito il trucco per le munizioni infinite completando il livello della Sala di Controllo in modalità di gioco Secret Agent in meno di 10 minuti. Siete pronti? Andiamo. Salite in cima al carro armato. Scambiate la vostra arma con quella che si trova proprio davanti ai proiettili del carro armato. Poi passate ai proiettili del carro armato e saltate giù dal carro armato simultaneamente. Dovrete fare un po' di pratica, ma quando riuscirete a farlo bene avrete ancora i proiettili del carro armato e quando premerete il tasto per il fuoco potrete spararli dalla vostra fronte!

Le Scatole Magiche
Non potete usare due fucili KF7 in altri posti all'infuori di questo. Recatevi nella stanza per le comunicazioni via radio, situata presso le Water Caverns. Quando verrà colpito dai proiettili, uno degli scatoloni deposti nella stanza in questione si spaccherà in due e quindi si trasformerà in una coppia di videoterminali. Sparate a questi ultimi e il secondo fucile KF7 si materializzerà davanti ai vostri occhi.

Il Colosso d'Argilla
Per dimostrare quanto siete forti andate al livello del tempio azteco, scovate Squalo (o Jaws, se preferite il nominativo originale), stategli vicino e picchiatelo più rapidamente che potete. Dato che gli starete appiccati, il killer dai denti d'acciaio non sarà in grado di colpirvi con la sua arma da fuoco e, dopo aver incassato qualche ceffone ben assestato, crollerà al suolo.

Solo Per i Tuoi Occhi
Dopo aver premuto il tasto posteriore destro per mettere sullo schermo il mirino telescopico del fucile da cecchino, premete C alto per estendere ulteriormente la portata del mirino telescopico.

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY '98
NINTENDO 64

Squadre Nascoste
Andate alla schermata delle opzioni e tenete premuto il tasto L e nel frattempo premete premete i tasti C nel seguente ordine: destro, sinistro, sinistro, destro, sinistro, sinistro, destro, sinistro, sinistro. A questo punto potrete selezionare Hartford, Minnesota, Quebec e Winnipeg.

Debug Mode
Come nel precedente titolo della serie firmata da Wayne Gretzky, c'è un'opzione che permette di modellare i giocatori come si vuole. Andate alla schermata delle opzioni e premete C basso + R. I sedici numeri che appariranno all'estremità inferiore dello schermo potranno essere usati per modificare le dimensioni dei giocatori. Usate le seguenti istruzioni per cambiare i numeri...
- C basso + R: per alterare le dimensioni della testa.
- C sinistro + R: per alterare le dimensioni del corpo.
- C alto + R: per modificare l'altezza.

Fate un po' di esperimenti per visionare i vari frutti di queste manipolazioni genetiche. Ricordatevi che potete alterare solamente i primi sei numeri. Provate un po' queste combinazioni...
- 100000 Giocatori tozzi
- 010101 Giocatori grossi, teste grosse e annunciatore enorme
- 000010 Giocatore enormi e annunciatore microscopico

NHL BREAKAWAY '98
NINTENDO 64

Avversario Senza Portiere
Ecco un difettuccio di programmazione che, una volta usato nel modo giusto, può farvi molto comodo. Dopo aver cominciato a giocare andate alle regolazioni di gioco premendo Start, da qui richiamate il riquadro per la selezione del controller e selezionate l'altra squadra. Poi, sotto Team Options, selezionate Pull Goalie, poi riportate la selezione del pad sotto alla squadra che avevate scelto all'inizio. Scoprirete così che non c'è alcun portiere a bloccare i vostri colpi. Finire il gioco sarà quindi uno scherzo...

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

NINTENDO 64

Sciare con la Testa
No, non si tratta di un trucco che permetta di vedere uno sciatore fare la breakdance sulla neve. E' solo un difetto di programmazione che vi metterà in grado di mettere in imbarazzo i vostri amici quando avete già un notevole vantaggio su di loro. Per sciare con la testa andate alla modalità di gioco Olympic e scegliete Freestyle Aerials. Scegliete qualsiasi trick. Mentre scendete giù per la collina non premete alcun pulsante. Aspettate di essere decollati dalla rampa, quindi premete subito il tasto B. Se atterrerete come si deve lo sciatore si rovescerà, atterrerà sulla propria testa e continuerà a sciare capovolto.

NASCAR '98

SATURN

Il Camioncino da Rimorchio
Andate alla schermata per la preparazione della corsa e scegliete «car select». Scegliete come personaggio Bobby Labonte o Kenny Wallace, quindi tenete premuto C e nel frattempo premete SU e GIU'. La vostra vettura si trasformerà così in un camioncino da rimorchio del soccorso stradale.

Obesità su Quattro Ruote
Andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate «stereo», quindi tenete premuto Z e nel frattempo premete B, X, Y e poi simultaneamente i tasti A e B. Se udite la frase «Go Buddy! Go, Go!», cominciate la corsa e resettate premendo insieme Start, A, B e C. Quando il gioco si ricaricherà, le vostre vetture saranno due volte più grandi.

Tracciato in Wireframe
Andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate la scritta «control setup». Tenete premuto la Z e nel frattempo premete A, B, X e quindi i tasti A e Y insieme. Se il trucco ha funzionato sentirete urlare «Go buddy! Go, Go!» ancora una volta.

Vetture in Fil di Ferro
Inserite il codice per il tracciato in fil di ferro e cominciate la corsa, quindi premete Start, A, B e C insieme per resettare la partita. A questo punto anche le vetture dovrebbero acquisire lo stesso look del tracciato.

LAST BRONX

SATURN

Livelli di Difficoltà Supplementari
Cominciamo con qualcosa di facile. Caricate il gioco per più di 15 volte e vedrete materializzarsi automaticamente due livelli di difficoltà inediti: «Defence» e «Berserk».

Accesso ai Filmati
Finite il gioco in modalità Saturn senza continuare, con le opzioni impostate sulle loro regolazioni di partenza. Dovreste così avere accesso al breve filmato in cui viene presentato il lottatore che state controllando. Se volete vedere i filmati di tutti gli altri lottatori dovrete ripetere questa operazione per altrettante volte.

Accesso alla Galleria d'Arte del Gioco
Questa pinacoteca virtuale è il mezzo con cui accedere al materiale segreto di Last Bronx. Per ogni personaggio ci sono tre immagini. Completando il gioco in tutte le modalità (Saturn, Arcade, Time Attack e Survival) senza approfittare dei continue vedrete apparire la prima immagine di quel determinato personaggio. Completando le varie modalità al livello di difficoltà medioalto (senza continue) farete apparire la seconda immagine e completando le modalità di gioco al livello di difficoltà più elevato (sempre senza continue) farete apparire la terza.

Armi Comiche
Qui si comincia a esagerare. Per far sì che un certo personaggio possa usare un'arma, per così dire, umoristica, dovete conseguire tutte e tre le immagini disponibili nella galleria d'arte del gioco. Fatto ciò, tenete premuto a sinistra col disco direzionale (per i personaggi situati a sinistra) oppure a destra (per i personaggi situati a destra) mentre scegliete il lottatore. Questo funziona soltanto con i lottatori che hanno messo le mani su tutte e tre le immagini disponibili presso la galleria d'arte.

FIGHTERS DESTINY
NINTENDO 64

Cambio di Costume
Per far sì che il vostro personaggio sfoggi un costume e un colore diverso dai soliti tenete premuto il tasto R nella schermata di selezione. Chissà, la tenuta alternativa potrebbe piacervi anche di più!

Nei Panni del Joker
Un trucco per uomini duri (e soprattutto pazienti). Se riuscirete a battere tutti i 100 personaggi del gioco nella modalità di gioco Survival il Joker diventerà un personaggio controllabile.

Nei Panni del Master
Controllando un personaggio qualsiasi, iscrivetevi alla Master Challenge e vedete se riuscite a battere tutti quanti. Se ci riuscirete, potrete ottenere il controllo del Master nelle partite successive.

QUAKE
NINTENDO 64

Opzioni Segrete
Andate alla schermata delle password e inserite il codice «QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ». Il computer vi farà sapere che la password è errata ma se andrete al menù del opzioni scoprirete una nuova voce: Debug. Qui dentro troverete una nuova modalità di gioco, la selezione del livello, un'opzione con cui avere a disposizione tutte le armi, e altro ancora.

F1 POLE POSITION
NINTENDO 64

Vettura Segreta
Finite il gioco e portate a casa il titolo di campione del mondo. Salvate i vostri risultati su un Memory Pak e ricominciate a giocare. Quando sullo schermo appare la scritta «Please Wait: Loading», tenete premuti i tasti A e B simultaneamente. A questo punto andate alla schermata per la selezione della vettura e ammirate il nuovo bolide messo a vostra disposizione!

ROBOTRON 64
NINTENDO 64

50 Vite
Andate al menù delle opzioni e premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, C SINISTRO, C DESTRO, C SINISTRO, C DESTRO.

Autoplay
Nella schermata delle opzioni premete rapidamente SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', C SINISTRO, C DESTRO, C SINISTRO, C DESTRO, quindi ripetete questa sequenza per tre volte.

Modalità di Gioco «Game Boy»
Nella schermata delle opzioni premete SU, GIU', DESTRA, C SINISTRO, GIU', SU, SINISTRA, C DESTRO, SU, GIU'.

Selezione del Livello
Nella schermata delle opzioni (che fantasia...) premete GIU', SU, C SINISTRO, GIU', C SINISTRO, C DESTRO, GIU', C DESTRO.

Scudo
Durante la partita premete GIU', SINISTRA, C SINISTRO, C DESTRO. Tutto qui!

Fuoco in Quattro Direzioni
Durante la partita premete GIU', GIU', SU, C DESTRO.

Fuoco in Tre Direzioni
Durante la partita premete DESTRA, DESTRA, C SINISTRO, C BASSO.

Fuoco in Due Direzioni
Durante la partita premete SU, C ALTO, SU, C ALTO.

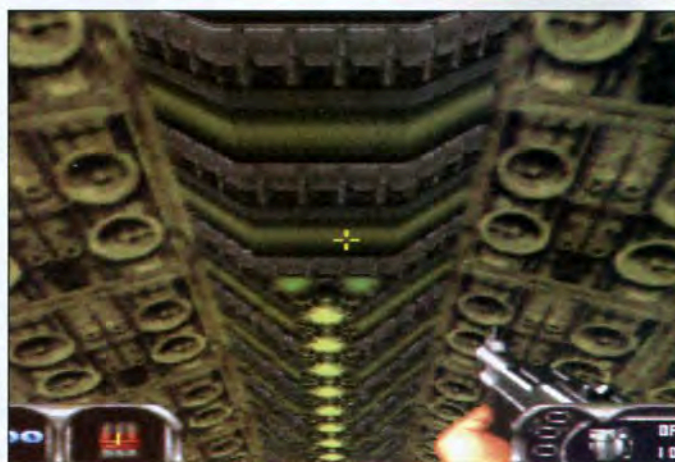
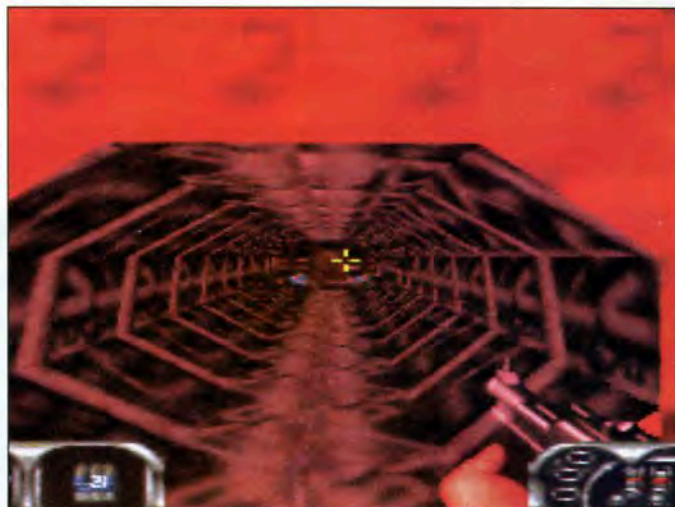
Diffusione di Radiazioni
Durante la partita premete SU, GIU', C DESTRO, C SINISTRO.

VAMPIRE SAVIOR
SATURN

Alterazione del Fondale dello Stage
Quando giocate in modalità «VS», dopo aver scelto il lottatore, andate allo stage desiderato e tenete premuti i tasti L e A insieme per cambiare il colore del fondale.

MEGA trix Duke Nukem 64

La Guida - Parte seconda

Ci siamo stati a pensare su un po': potevamo chiamarle "pollastrelle", ma è un termine che trovate già nei film di trent'anni fa; e perché non "squinzie", il termine più idiota degli ultimi tempi per definire una ragazza, altrimenti passiamo a "tipe", ma il repertorio è da zabarri da discoteca riminese. Ebbene, alla fine abbiamo capito che le ragazze discinte di Duke Nukem, nella loro battaglia contro la censura nintendiana che ne vuole appiattire le curve e disinnescare la carica erotica, sono le "manze". E chi ha ancora velleità femministe provi a non darci ragione! Ragazze, questa è una battaglia in vostro favore!

LEGENDA

EXPLOSIVE SHELLS	GOGGLES
VITAMIN X	JETPACK
ARMOUR	MISSILE LAUNCHER
ATOMIC HEALTH	MEDKIT
PORTABLE HEALTH	GRENADES
HOLODUKE	SCUBA GEAR
SHOTGUN SHELLS	PLASMA CANNON
GRENADE LAUNCHER	PULSE CANNON
PISTOL CLIP	LASER TRIPBOMB
SMG/AMMO	SHRINKER CRYSTAL
SHRINKER/EXPANDER	EXPANDER CRYSTAL
PIPE BOMBS	PLASMA
SHOTGUN	MISSILES
PISTOL	SECRET LEVEL
DUM DUM CLIP	HEAT-SEEKING MISSILES
Ordine di gioco (1)	Aree segrete (S8)

LIVELLO 11 - FUSION STATION

3-4 Salite sull'ascensore e andate sotto il pistone in movimento più vicino a voi per scoprire un tunnel rosso che ospita svariate riserve di Energia Atomica. Sparate all'interruttore situato fra di esse per accedere all'ascensore situato in un punto più remoto di questa stanza.
9 Sott'acqua, all'interno delle nicchie, ci sono due interruttori che vanno azionati onde aprire la porta dell'ascensore successivo.
6 Sparate all'interruttore che avete di fronte per portare verso di voi la piattaforma mobile, oppure usate il jetpack per giungere dall'altra parte.
9-12 Infilatevi nell'apertura sulla parete per aprire temporaneamente l'uscita alle vostre spalle. Salite di nuovo sulla piattaforma mobile e dopo aver liquidato i nemici prendete l'ascensore scuro che avete di fronte. **13-14** Qui la piattaforma non c'è, perciò dovete saltare giù per atterrare su una sporgenza situata sopra la colonna di luci verdi che ospita un jetpack. Usate quindi l'apparecchio in questione per raggiungere la sporgenza superiore che prima vi era preclusa e uscite.

AREE SEGRETE
1-3 Sotto i pistoni.
4 Appena entrati sentirete uno stridio: correte e saltate verso la porta che avete di fronte.
5 Una colonna d'angolo.
6-7 Un cavalcavia che conduce a un tunnel laterale, con una parete incrinata alla sua estremità opposta.

MANZE
1 Presso il primo angolo.
2 In una colonna a muro in penombra.
3 Nella stanza in cui si trova l'uscita.

LIVELLO 12 - OCCUPIED TERRITORY

8-9 In fondo alla scala mobile che va a manetta c'è una bomba telecomandata; la card rossa si trova nella stanza successiva e dà accesso alla grande rampa situata al punto 9; la card azzurra si trova in questo punto e vi permette di accedere al nucleo. 10 Entrati nel nucleo, azionate l'interruttore situato accanto al monitor per aprire una porta all'esterno. 11 Premete l'interruttore per alzare il sipario su due Battlelord e sull'uscita, situata nei pressi dell'ologramma.

AREE SEGRETE
1 Chinatevi davanti alla porta.
2 In uno sfiatatoio di fronte al pannello a muro.
3 In uno scompartimento in alto
4 Dietro uno dei monitor messi fuori uso.

MANZE
1 Usciti dal nucleo.
2 Dentro il nucleo, in un pannello segreto a muro situato a grande altezza. Usate il jetpack.

LIVELLO 13 - TIBERIUS STATION

1 Saltate attraverso lo sfiatatoio distrutto. I pulsanti attivano le luci e sollevano una porta nella stanza successiva. Gli interruttori posti su ciascun lato delle ali servono ad aprire la porta che avete di fronte. 5 Prendete l'ascensore per salire: raggiungerete così la card azzurra. L'interruttore serve ad aprire la porta che reca la scritta «Radioactive Area» ma solo per un po', quindi agite alla svelta. 10 La porta per la card azzurra si trova in questo punto. 11 La card rossa si trova sott'acqua, sotto lo strato radioattivo, mentre la porta per la card rossa si trova nel punto numero 13. 14 Facendo esplodere i serbatoi vedrete apparire l'uscita.

AREE SEGRETE
1 Un pannello nascosto. 2 Una parete incrinata che conduce alle condutture. 3 Passando attraverso la parete. 4 Un pannello a muro nascosto. 5-6 Dei pannelli nascosti a pelo d'acqua. 7 Una parete incrinata. 8 L'interruttore nello sfiatatoio dà accesso a un pannello nascosto su un timer.

MANZE
1 Nella stanza radioattiva situata al punto 6. 2 Presso l'uscita della stanza con la vasca radioattiva. 3 Nell'ultima stanza.

LIVELLO 14 - LUNAR REACTOR

3 L'Area Riservata. La card azzurra si trova nella stanza da bagno a cui si giunge da qui. 4 La porta per la card azzurra. 6-8 Il Crusher. Non correte via altrimenti precipiterete in un baratro. Poi saltate o usate il jetpack per mettere piede sulla piattaforma azzurra illuminata sottostante. La card gialla si trova quaggiù; quando la raccoglierete provocherete una frana, perciò state pronti ad effettuare una rapida ritirata. 9 Passate attraverso il foro recentemente apertosi nella parete. 10 Un tunnel situato dietro alla turbina conduce alla card rossa. 11 La porta per la card rossa. 12 La porta per la card gialla. 15 Usate l'interruttore a leva situato vicino all'uscita per abbassare il nucleo, che deve essere distrutto.

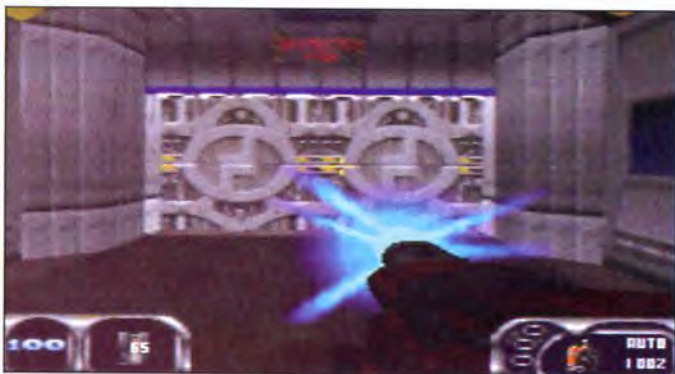
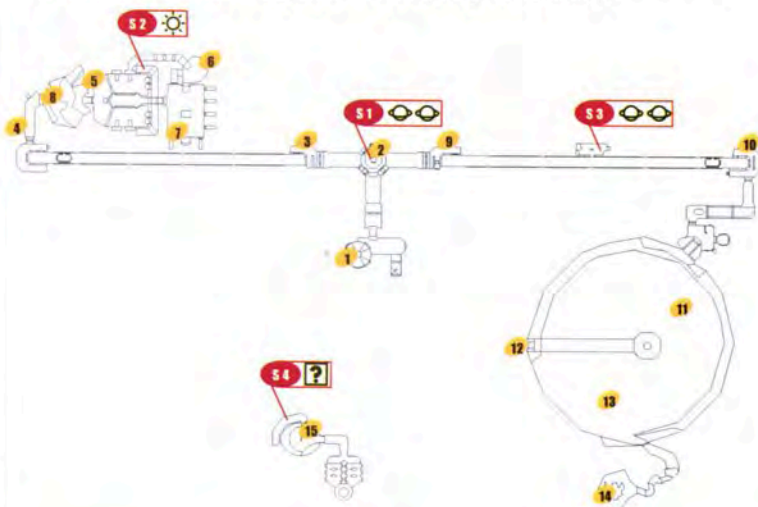
AREE SEGRETE
1 Una nicchia alla destra del Crusher.
2 Dietro gli schermi televisivi.
3 Una caverna sotto la piattaforma azzurra, sulla sinistra.
4 Una caverna situata dall'altra parte dei condotti di scarico.
5 Dietro una fila di televisori.
6-7 Le grandi nicchie sulla parte superiore delle pareti laterali.

MANZE
1 In fondo al baratro dietro al Crusher.
2 Nella stanza che ospita la card rossa, dietro il televisore di destra.

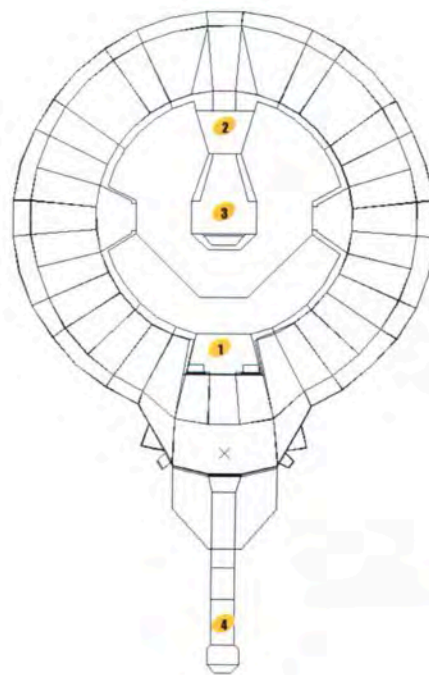
LIVELLO 15 - DARK SIDE

3 Prendete il Trasporto Alpha. 6 Salite sul nastro trasportatore, gettatevi in acqua e quindi entrate nell'ascensore situato in superficie. 7 La card gialla si trova in questo punto. Ora dirigetevi al Trasporto Beta. 2 Usando l'ascensore, salite per premere un interruttore a muro che serve ad abbassare il campo di forza del Battlelord. 14 Usate le lenti infrarosse per avere la possibilità di vedere nel buio che in questa sezione regna sovrano. Saltate quindi attraverso il Monolito per raggiungere la sezione successiva.

AREE SEGRETE
1 Dietro il grafico. 2 Dietro una colonna d'acciaio alla destra del nastro trasportatore. 3 In una nicchia sulla soglia del tunnel percorso dal Trasporto Beta. 4 Una parete incrinata sull'altro lato del Monolito.

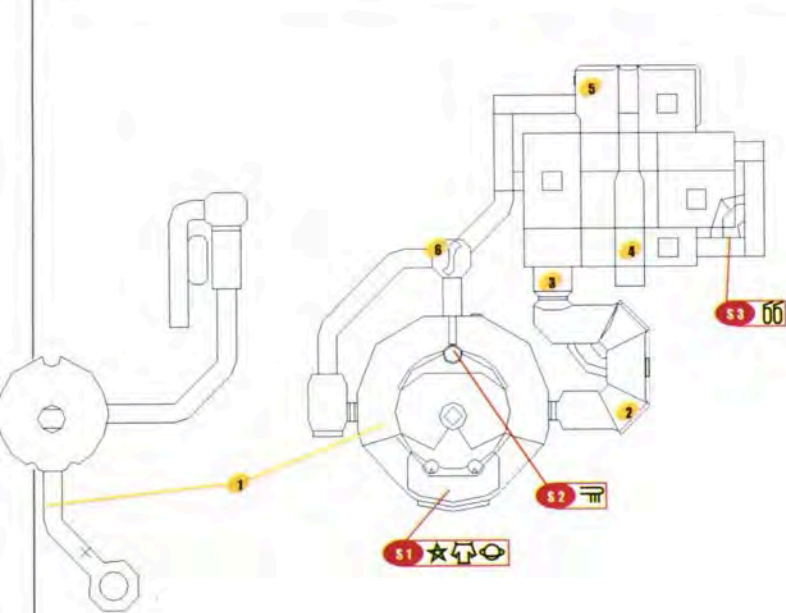
MANZE
1 All'esterno del punto di partenza. 2 Nella sezione centrale che separa il tunnel Beta dal tunnel Alpha (punto 2, in alto, c'è un pulsante che serve a far apparire un pannello. 3 Nell'Area Segreta numero 2. 4 Accanto alla card gialla. 5 Nell'ufficio lungo il Trasporto Beta. 6 Nell'area attraverso il Monolito. 7 Appena oltre l'Area Segreta numero 4.

LIVELLO 16 - LUNATIC FRINGE

[1-2] Sparate a tutti e quattro gli interruttori situati nell'arena per accedere all'area centrale. [3] Premete l' interruttore a forma di mano per spostare la mappa e acquisire così l'arma miniaturizzante che vi è nascosta dietro. [4] Miniaturizzatevi, passate sotto la fessura e recatevi all'uscita.

MANZE
1) Lungo i bordi dell'arena ce ne sono quattro.

LIVELLO 17 - DREADNOUGHT

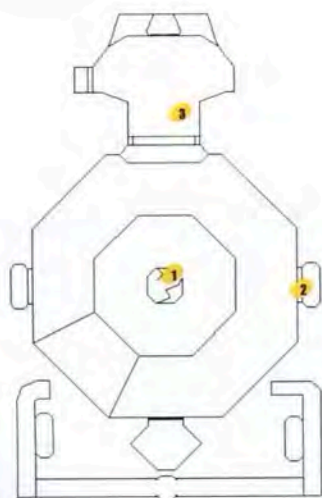
1 Non dimenticatevi l'interruttore a forma di mano che permette di accedere alla colonna del nucleo. 4 Sott'acqua, cercate l'interruttore a forma di mano che permette di accedere ai tunnel sommersi che avete visto prima dall'altra parte. 5 Dietro alle fanciulle decapitate c'è un interruttore che permette di disattivare il campo di forza che occupa lo sfiatatoio. 6 Gettatevi nel condotto per completare alla svelta il livello. Cercate il più basso dei tre tunnel ai quali si accede dalla lama rotante onde raggiungere un'altra uscita.

AREE SEGRETE
1) Passando attraverso una porzione della parete rossa situata presso la superficie dell'acqua. 2) Fate saltare il nucleo e su una colonna situata vicino allo sfiatatoio si materializzerà un pannello nascosto. 3) Aprite uno squarcio nell'angolo.

MANZE
1) Nel punto numero 3, sui due ripiani.

LIVELLO 18 - OVERLORD

2 Qui c'è un tunnel sottomarino che ospita della roba da raccogliere, nonché un rifugio presso il quale potrete recarvi quando vi troverete in difficoltà.

AREE SEGRETE

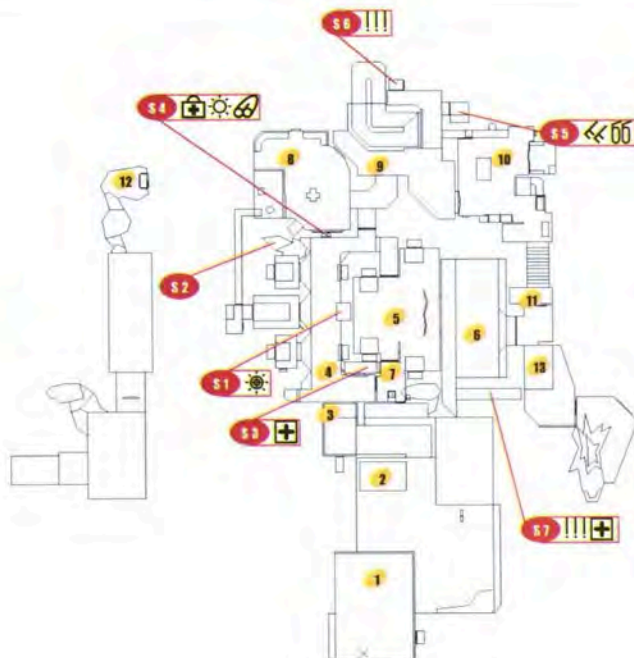
1) Avvicinandovi allo schermo con la mappa accederete al pannello che si trova di fronte ad esso.

LIVELLO 19 - RAW MEAT

4 Abbassandosi, il tavolo espone un interruttore che permette di aprire una porta che dovete varcare. 6 La card rossa si trova sott'acqua. 7 Il pannello situato in questo punto conduce alla card blu. 8 La porta per la card blu. 9 La porta per la card rossa si trova in fondo alle scale.

AREE SEGRETE

1) Dietro l'insegna del film "Good Ole Boys", mediante la pressione dell'interruttore. 2) Una parete danneggiata al di là della tenda blu. 3) Saltate e camminate attraverso il lungo pannello bianco. 4) Dietro la tabella del menù. 5) Spingete la parete situata vicino alla porta affinché il pannello si faccia da parte. 6) Nello sfiatatoio c'è un interruttore che permette di accedere a una stanza situata vicino al nastro trasportatore. 7) Camminate attraverso la parete più scura.

MANZE

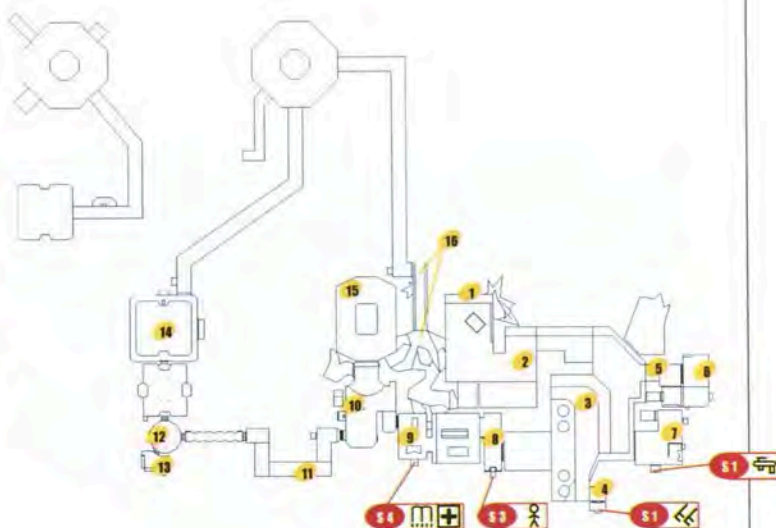
1) Nella stanza infestata di nemici a cui si accede dal Sushi Bar. 2) Nell'Area Segreta numero 7.

LIVELLO 20 - BANK ROLL

7 Premete il pulsante di allarme per abbassare la libreria e prendere la card blu che serve ad aprire la porta principale della banca. 8 L'ingresso della sala principale della banca è protetto da bombe sensibili alla vostra presenza. 9 L'interruttore che permette di accedere al caveau è situato dietro alla scrivania. 10 L'interruttore per le porte scorrevoli numerate deve essere tutto spostato a destra e per aprire la porta successiva i tre pulsanti vanno premuti nel seguente ordine: rosso-verde-verde. 14 La card rossa si trova qui. Per uscire, azionate l'interruttore che si trova accanto e varcate la porta a chiusura temporizzata usando il jet-pack e la vitamina X. 16 Fate saltare i serbatoi situati al punto 15 e attraversate un tunnel in acciaio per raggiungere l'uscita.

AREE SEGRETE

1) Dietro il registratore di cassa. 2) Nell'ufficio al piano di sopra. L'interruttore situato dietro alla scrivania permette anche di individuare un'apertura situata dietro il dipinto. 3) Sparate al tasto rosso soprastante per sollevare i telefoni a gettone. 4) Sollevate il dipinto.

MANZE

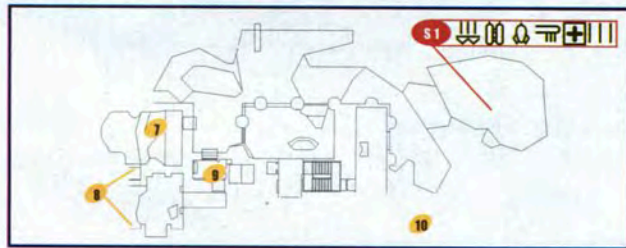
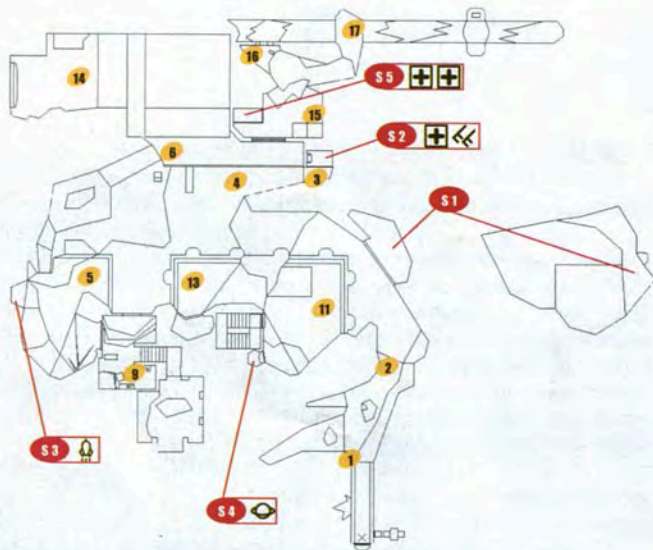
1) Davanti al punto di partenza, sopra una sporgenza. 2) I teletrasporti materializzatisi nel punto 13. 3) Nella stanza con la card rossa.

LIVELLO 21 - FLOOD ZONE

(2) Osservate la porta per la card gialla. (3) La porta per la card blu si trova qui, insieme alla card gialla (dietro alle sbarre). (3) Prendete qui la card blu. (7) Varcate la porta per la card blu. (8) Cercate una porta di metallo sommersa che rechi una freccia puntata verso l'alto, quindi salite. Giunti al vertice, esplorate i dintorni per trovare la card gialla. (10) Tornate alle cascate situate presso il punto di partenza e immergetevi per cercare una finestra da scavalcare, quindi varcate la porta gialla. Premete il pulsante posto accanto alla porta della stanza successiva per accedere alle acque esterne. Sotto l'insegna al neon di Alley Cat si trova la card rossa. (14) La porta per la card rossa si trova sulla superficie di uno dei tetti.

AREE SEGRETE

1) Una parete danneggiata situata dietro a delle alghe. 2) Aprite una finestra situata di fronte all'insegna al neon. 3) Attraverso la parete rocciosa. 4) Una porta nascosta in una nicchia scavata nella roccia. 5) Premete l'insegna di Hard Hat per aprire uno scatolone situato dietro l'angolo.

MANZE

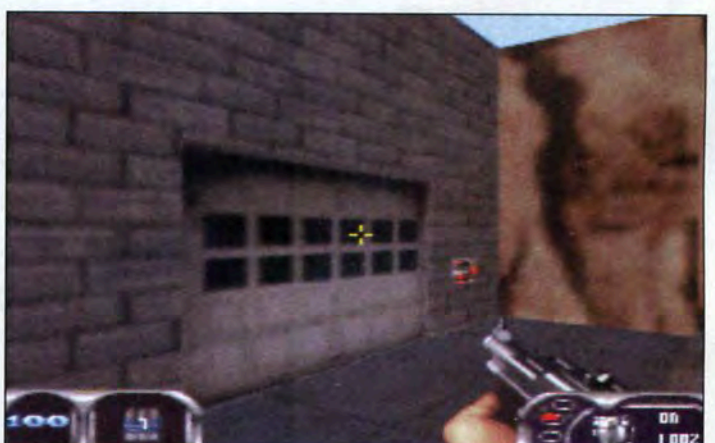
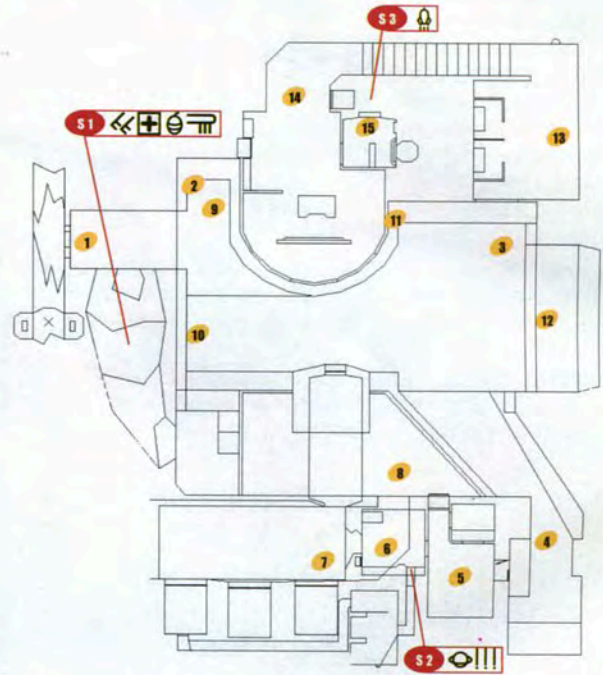
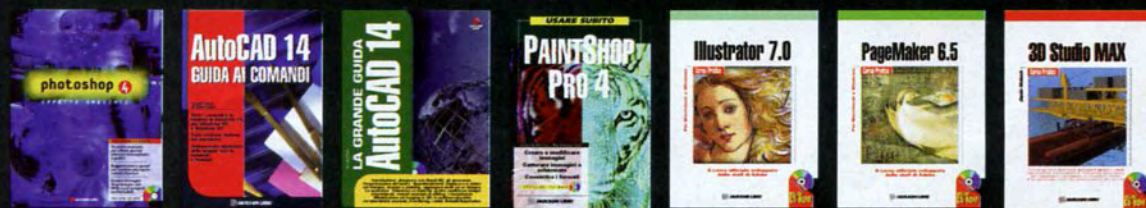
1) Al punto di partenza, sulla sinistra. 2) Sopra l'insegna al neon. 3) Sul tetto dell'edificio che ospita la porta per la card blu. 4) In fondo alle ultime fognature.

LIVELLO 22 - LA RUMBLE

(5) Prendete la card blu e fate saltare la crepa nella parete per proseguire. (12) Usando il jet-pack, recatevi in cima all'edificio situato sotto il cartellone pubblicitario e una volta giunti a destinazione passate attraverso la finestra sulla sinistra. (14) La card rossa si trova qui, sulla sommità della libreria. (15) Liberate la sedia e premete l'interruttore posto dietro alla scrivania per sollevare una porta e proseguire così verso l'uscita.

AREE SEGRETE

1) Fate saltare la parete. 2) Mettete l'armadietto sotto il coltello posto sul banco. 3) Dietro il quadro situato nell'ufficio.

MANZE

1) Sotto il cartellone col volto di donna. 2) Nell'armadietto situato accanto alla card rossa.

MEGA trix

Grandia

La Guida - Parte seconda

Mega Console è orgogliosa di continuare la sua missione esplorativa nei meandri del meraviglioso Grandia. Dato che per il momento non è ancora prevista una versione europea di questo RPG, questa guida è la cosa migliore di cui potete disporre per arrivare là dove nessuno è mai giunto prima senza avere con sé un dizionario italiano-giapponese... (e anche con quello sono cavoli amari...)

Dopo aver salvato l'essere con le corna dovrete trovare una cura per la sua malattia...

LA MONTAGNA DEL SOLLIEVO

Dopo aver vinto lo scontro con il boss delle Rovine di Domu, andatevene e tornate sui vostri passi. Vi imbatterete così in un essere visibilmente acciaccato che attacca Justin mordendogli il naso. I nostri eroi decidono di far riposare lo sventurato mostriciattolo nella casa di Fina e di cercare una cura per il suo malanno presso la Montagna del Sollievo (Medicine Mountain). La via da seguire per raggiungere questa zona non è immediatamente visibile. Comunque non c'è di che preoccuparsi. Non dovete fare altro che esaminare la recinzione in legno situata vicino alla casa di Fina e facendo questo aprirete la strada da seguire per raggiungere l'agognata meta. Prima di fare quanto detto, però, andate allo spaccio di New Parm per fare compere e abbiate cura di procurare ai vostri personaggi tutte le protezioni e le armi migliori. Fatto ciò, potrete pure mettervi in cammino.
La Montagna del Sollievo è disseminata di erbe medicinali di ogni tipo, ma la pianta che dovete assolutamente procurarvi è quella rossa situata al centro della mappa. Quando è in mano vostra, tornate alla casa di Fina. Giunti a destinazione, i vostri personaggi medicheranno automaticamente il loro singolare paziente. Dopo aver fatto una dormitina scoprirete che il mostriciattolo è scomparso. Non preoccupatevi, lo troverete fuori... insieme a una imponente legione di soldati che vi arresterà. Ma non finisce qui!

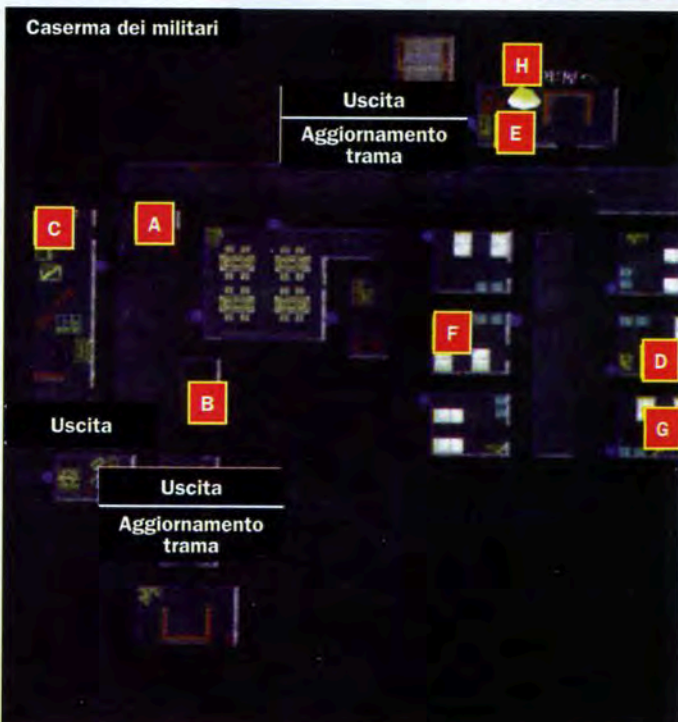
LA MONTAGNA DEL SOLLIEVO

A Restore Herb
B Panacea
C Sarf Herb (Questa è la pianta che vi serve)
D White Sarf Herb
E White Sarf Herb
F White Sarf Herb
G Soul Herb
H Erba Antiveleno
I Erba Antiveleno
J Erba Antiveleno
K Herb
L Herb

LA BASE MILITARE

Uscire dalla cella è facile: basta staccare il tubo di cui è corredata la tazza del cesso e osservare la scenetta. Ora passate per il corridoio, uccidete la guardia e soffiategli la chiave, quindi state a vedere che cosa succede. Usciti dalle prigioni dovrete trovare il condotto di ventilazione: non esiste altro mezzo per raggiungere l'esterno. Il condotto passa per la cella in cui è rinchiuso l'essere che avete medicato. Dato che non potete scendere, aggirate il cavalletto e addentratevi nell'altro condotto di ventilazione. Esplorate tutte le stanze in cui i condotti sfociano: affronterete in combattimento dei soldati ma passando sopra i loro cadaveri potrete rinvenire qualche oggetto utile. I codici per le porte vanno acquisiti ascoltando ciò che dicono le ragazze nello spogliatoio. Segnatevi i simboli che appaiono nei testi e dirigetevi alla porta. I simboli dovrebbero combaciare, per cui potrete inserire il codice. La combinazione che noi abbiamo usato era "quarta opzione, quarta opzione, terza opzione, terza opzione, seconda opzione, prima opzione, seconda opzione, prima opzione". A quanto sembra, però, i codici cambiano di volta in volta, pertanto tenetevi pronti a usare la tecnica della trascrizione dei simboli sopracitata. Questa operazione dovrebbe permettervi di accedere alla stanza occupata dall'essere che avete curato. Liberatelo sollevando la gabbia in cui è rinchiuso con un argano. Ora potete pure vagare per la base militare sistemando i tre tenenti uno alla volta...

CASERMA DEI MILITARI

A 80G
B 80G
C Spada da Militare
D Stivali da Militare
E Ultra Drink
F Divisa da Ufficiale
G Divisa da Soldato Semplice

Oh no! Siete stati catturati!

Dovete trovare un modo per uscire dalla cella...

Ma la vostra prima fuga, chissà perché, fallisce miseramente

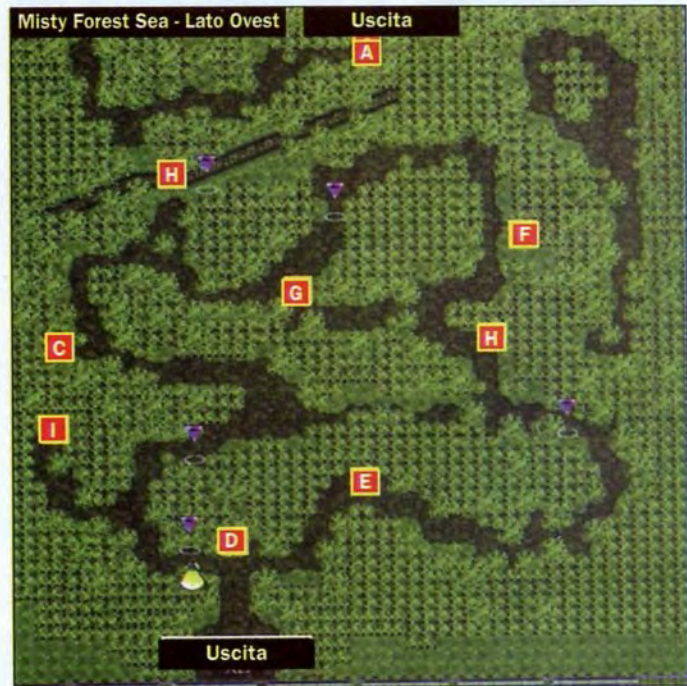
Raggiunta la superficie, sarete praticamente sani e salvi. Esplorate la zona per raccogliere tutto l'oro che i soldati hanno stupidamente lasciato incustodito, quindi recatevi al treno e osservate Austin fuggire verso la libertà!

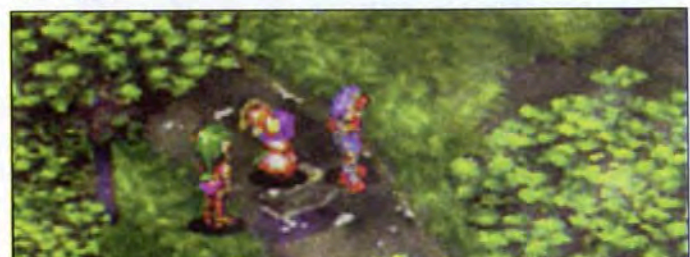
SUPERFICIE DELLA BASE
- A 80G
- B 80G
- C 80G
- D 80G
- E Portatevi qui!

Ora che il boss è stato eliminato potrete proseguire oltre

MISTY FOREST SEA - LATO OVEST

Giunti sul treno scoprirete che il nemico è alle vostre calcagna. Passate da una carrozza all'altra raccogliendo tutti gli oggetti e assassinando le guardie (la loro resistenza aumenterà di pari passo con la vostra marcia e ormai sarete probabilmente a corto di pozioni energetiche...). Quando giungerete alla testa del treno, scatenerete una serie di eventi che si concluderanno con la vostra fuga. A questo punto dirigetevi a Rukh!

MISTY FOREST SEA - LATO OVEST
- A 90G
- B 90G
- C 90G
- D 90G
- E 90G
- F 90G
- G 270G
- H Baobob Nut
- I Henahena Herb

VILLAGGIO DI RUKH

Questo è il posto ideale in cui spendere le enormi quantità di denaro ormai acquisite per ottenere nuove armi e protezioni. Tuttavia qui c'è invero ben poco da fare. Non dovrete fare altro che equipaggiarvi adeguatamente, riacquistare le energie perdute e quindi abbandonare il villaggio attraverso l'uscita a nord-est. Questa rotta vi condurrà alla Base della Montagna della Luce Divina.

Oooh... che brividi nella nebbia...

Quasi tutte le cittadine comprese nel regno di Grandia hanno un sindaco. Nel Villaggio di Rukh, il Primo Cittadino vive in questa imponente magione

Via via che vi addentrerete nel gioco la qualità delle armi e delle pozioni offerti nei villaggi aumenterà in modo esponenziale. Volete un consiglio? Fate incetta di tutto, prima di esplorare i dintorni!

VILLAGGIO DI RUKH

- **A Casa no. 2**
- **B Godlight Okra**
- **C Casa no. 1**
- **D Spaccio**
- **E Casa dell'Essere Cornuto**
- **F Casa del Sindaco**
- **G Deposito di Ossa**
- **H Casa no. 3**
- **I Casa no. 4**

LA MONTAGNA DELLA LUCE DIVINA

Le due fasi ambientate presso questa montagna sono livelli in cui acquisire oggetti e punti-esperienza risulta molto facile. Non dovete fare altro che circolare per i livelli come più vi piace, annientando i nemici a volontà ed esplorando la zona per acquisire gli oggetti che vi sono disseminati. Abbiate cura di visitare l'animata sommità della Montagna della Luce Divina prima di tornare alla civiltà, quindi recatevi all'ufficio del Sindaco. Volete che vi accompagni alla Muraglia del Mondo, ma questi non sembra disposto a farlo. Abbandonate il villaggio di Rukh attraverso l'uscita a nord-est. Non potete andare da nessuna parte, perciò tornate alla casa del Sindaco. Ora il Primo Cittadino sarà ben lieto di unirsi a voi. Parlategli di nuovo, quindi trascorrete la notte dormendo presso la casa dell'essere cornuto che avete soccorso. Il vostro riposo verrà bruscamente interrotto alle prime ore del mattino: i militari vi hanno raggiunto! Scalate di nuovo la Montagna della Luce Divina, ma tenetevi pronti a sostenere una battaglia. Giunti alla sommità della montagna vedrete Lin (la sorella di Fina!) darsela a gambe con l'obelisco. A questo punto allontanatevi da Rukh dirigendovi a est.

BASE DELLA MONTAGNA DELLA LUCE DIVINA

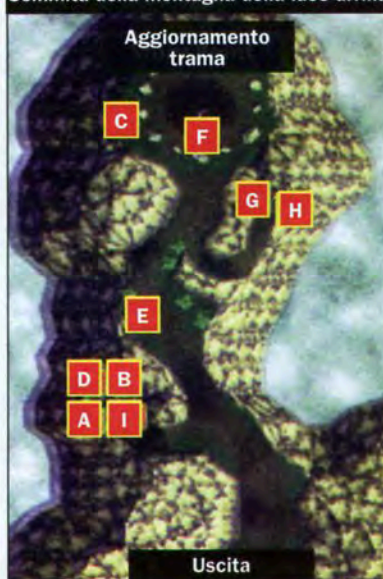
- **A 100G**
- **B 100G**
- **C 100G**
- **D 100G**
- **E 100G**
- **F 100G**
- **G Soul Herb**
- **H Magia del Disfare**
- **I Talismano di Mahi**

Queste pietre sono disposte in modo talmente machiavellico da trasformare il livello in un vero e proprio labirinto

Sommità della montagna della luce divina

Aggiornamento trama

C F G H E D B A I

Uscita

SOMMITÀ DELLA MONTAGNA DELLA LUCE DIVINA

- **A 100G**
- **B 100G**
- **C 100G**
- **D 300G**
- **E Fendinebbia**
- **F Vino della Luce Divina**
- **G Amuleto della Luce Divina**
- **H Guanti della Verità**
- **I Revive Herb**

MISTY FOREST SEA LATO EST

Si tratta di tre semplici livelli imbottiti di erbe e di mostri. In realtà c'è ben poco da dire a questo proposito, perché è tutto un'avventurarsi nell'ignoto. Voi dovete soltanto esplorare i dintorni in cerca di oggetti e passare al tratto successivo. Alla fine vi verrà offerta una splendida panoramica in Full Motion Video della Muraglia del Mondo, dopodiché vi ritroverete lì. Si tratta di una zona davvero vasta, piena di cose da raccogliere e di trabocchetti. Ovviamente le trappole non vi feriscono, si limitano a privarvi dei tesori più preziosi. Che fregatura! Vabbé, voi comunque

continuate a salire. Occhio agli interruttori color marrone chiaro posti sulla muraglia; sono tutti destinati a svolgere una funzione particolare e sono particolarmente utili alla vostra ascesa. Più in alto arriverete, più grandi saranno i pericoli che affronterete. Assicuratevi di avere una buona scorta di pozioni energetiche perché le creature situate vicino alla sommità della muraglia sono più pericolose di tutti i boss precedentemente affrontati! Abbiamo scelto di non cartografare quest'area perché è praticamente una strada a senso unico.

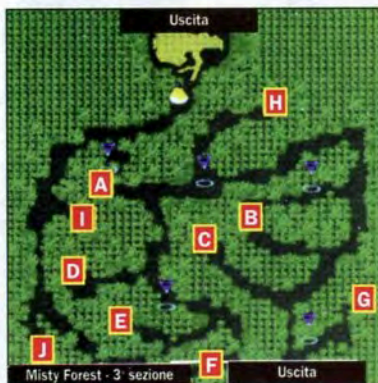
MISTY FOREST SEZIONE 1

A 90G
B 90G
C 90G
D 90G
E 90G
F 90G
G 270G
H 270G
I Crimson Herb
J Chorura Flower
K Chorura Flower
L Seme di Baobab
M Revive Herb

Per accedere a questo livello dovete abbandonare il villaggio di Rukh attraverso l'uscita Est, ma prima di tutto dovete stabilire esattamente dove andare! Qui il sindaco della cittadina torna utile ma prima dovete guadagnarvi la sua fiducia

MISTY FOREST SEZIONE 2

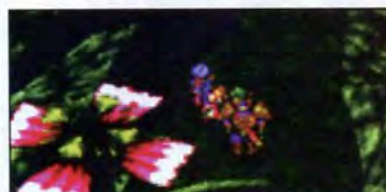
A 90G
B 90G
C 90G
D 90G
E 270G
F Story Staff

Quest'area del gioco confina con la Muraglia del Mondo. A questo punto non è necessaria alcuna mappa: non dovete fare altro che proseguire verso l'alto. Abbiate però cura di procurarvi delle armi e dei soldi!

MISTY FOREST SEZIONE 3

A 90G
B 90G
C 90G
D 90G
E 90G
F 90G
G Carota Energetica
H Smirna Herb
I Attacco Rapido
J Seme di Baobab

Accidenti, ma questo è un labirinto bello e buono! Sarà meglio avanzare con cautela...

LA VALLE DEL DRAGO VOLANTE

In questi livelli, relativamente semplici e tuttavia molto grandi, praticamente non si fa altro che combattere con le forze dell'opposizione. State però attenti alle piante: spruzzano veleno. Se attaccano in gruppi insieme a un minotauro, occupatevi di loro prima che di quest'ultimo. Justin e Fina dovrebbero essere in grado di sistemarle in un solo turno. Raggiunta la terza mappa incontrerete Gadoin. Justin lo sfida a battersi con lui, ma è una lotta che non potete vincere. Provate dunque a perdere di proposito: ne vale la pena, perché subito dopo Gadoin si unirà spontaneamente alla vostra banda. E per giunta troverete anche Sue! A questo punto i livelli saranno ormai diventati degli autentici labirinti. Se giungete a un punto morto, tenete a mente che su una pianta ci si può arrampicare! E non scordatevi delle uova di Mana. Non potete venderle agli spacci per acquisire dei poteri magici, anche se è una cosa che ormai dovreste sapere tutti.

Le piante sono ostacoli imponenti nei livelli della Valle del Drago Volante. Alcune di queste, poi, sono affamate di carne umana!

VALLE DEL DRAGO VOLANTE 1

A 120G
B 120G
C 360G
D 360G
E Area di Immagazzinamento
F Chorura Flower
G Erba Antiveleno
H Bomb Spike

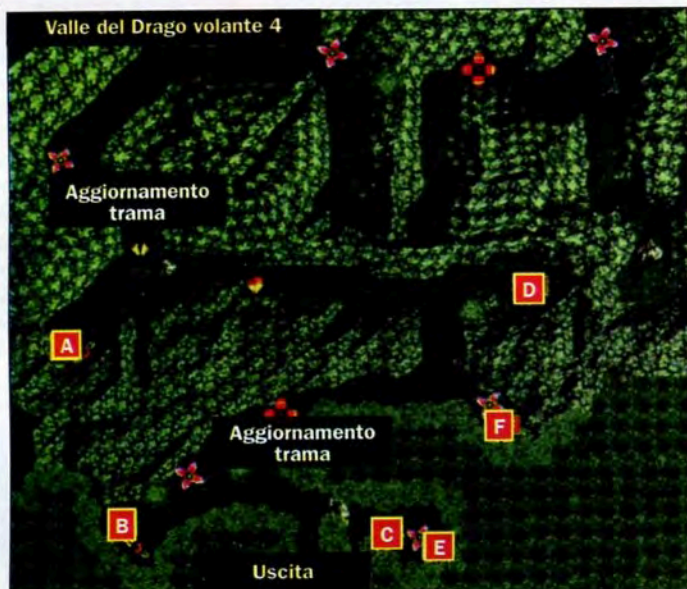
Le piante possono aiutarvi ad attraversare i tratti più difficili. Per attraversare le correnti d'acqua dovete trovare delle pietre che fungano da passerella

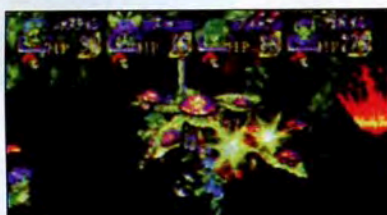
VALLE DEL DRAGO VOLANTE 3

A 120G
B 120G
C 120G
D Seme della Forza
E Amuleto della Fiamma
F Uovo di Mana

Gadoin, l'ultimo personaggio che si unisce alla vostra squadra, appare all'inizio di questo livello. Questa è una bella immagine dell'interno della sua dimora

Gadoin, l'ultimo personaggio che si unisce alla vostra squadra, appare all'inizio di questo livello. Questa è una bella immagine dell'interno della sua dimora

Addentrandovi nei livelli del Drago Volante finirete col dover superare dei terreni sempre più difficili. Occhio a quella pianta simile a una scala (a destra): può passare facilmente inosservata

VALLE DEL DRAGO VOLANTE 4

- A 120G
- B 120G
- C 120G
- D 360G
- E Noronoro Herb
- F Uovo di Mana

Le secrezioni venefiche della creatura che vedete sopra sono l'unica preoccupazione che avete una volta che Gadoin si è unito alla squadra. Justin è ormai abbastanza forte, ma Gadoin è praticamente onnipotente, potendo distruggere ogni cosa intralci il suo cammino senza sforzo alcuno. E' un po' lento, ma quanto a potenza non è secondo a nessuno

IL VILLAGGIO DI DAITO

Le cose da fare in questo livello sono piuttosto semplici. Prima di tutto dovreste farvi una dormita in albergo, quindi dovreste andare a trovare il Sindaco. Fatto ciò, andate dal dottore. A questo punto dovrebbe cominciare a piovere. Quando ciò accade, andate alla spiaggia e parlate con Gadoin. Sarete quindi pronti a sostenere gli scontri che vi attendono sulla Montagna di Cloud Moon. Non è necessario ricordarvi di equipaggiarvi adeguatamente presso lo spaccio prima di continuare con la missione, vero?

VILLAGGIO DI DAITO

- A Albergo (salvare partita)
- B Spaccio
- C Casa no. 1
- D Casa no. 2
- E Casa no. 3
- F Casa no. 4
- G Casa no. 5
- H Casa no. 6
- I Casa del Sindaco
- J Casa del Dottor Aruma

Quattro chiacchiere e la trama continua a dipanarsi...

Per questo mese vi molliamo qui. Nel prossimo numero affronteremo le raccapriccianti insidie che ci attendono sulla Montagna di Cloud Moon, giungeremo alla fine del primo CD e trasmigreremo nelle terre ancor più meravigliose immagazzinate nel secondo CD. Non ci sono dubbi: Grandia è un gioco da sogno!

MEGA trix

Panzer Dragoon Saga

(Panzer Dragoon RPG) La Guida - Parte prima

Molti di voi sanno già quanto noi di Mega Console apprezziamo Panzer Dragoon Saga (Panzer Dragoon RPG, nella versione giapponese). Ma quanti di voi sanno che siamo riusciti a finirlo? Be', ora lo sapete, e avete anche la possibilità di fare tesoro della nostra esperienza leggendo la guida che avete davanti agli occhi! Cominceremo dal livello degli Scavi. Come dite? No, non è necessario che vi procuriate piccone ed elmetto protettivo: il solito joypad sarà più che sufficiente!

SOPRA GLI SCAVI

Un livello semplice, appositamente studiato per darvi la possibilità di prendere dimestichezza coi comandi del drago. Per superare questa prima prova nel migliore dei modi dovete ispezionare ogni cosa, compresi i volatili che transitano oltre la biforcazione, a sinistra. Questi conducono a un'area segretissima che ospita la prima D-Unit. Ripulito questo stage, vi ritroverete sopra gli scavi veri e propri. Per prima cosa, ispezionate la cassa che avete di fronte, quindi date un'occhiata al corpo che giace alla vostra destra. Bizzarro, vero? Quel gran farabutto di Craymen la pagherà cara, eccome!

SOPRA GLI SCAVI

A Dynis Chip
B Oil Cannister
C Field Map
D Attivate uccelli per trovare area segreta
E Punto di Salvataggio

Alla fine del gioco, quando disponete finalmente di un full Laser Rank meter, tornate indietro e sparate ai ventilatori montati sul canyon (a sinistra)

IL SITO DEGLI SCAVI

Anche questo è un livello piuttosto semplice. Tutto ciò che dovete fare è dirigervi a nord esplorando la zona (e le gallerie circostanti) per acquisire i power-up che vi sono disseminati. All'estremità nord-orientale del livello c'è una trappola contro cui anche i draghi possono fare ben poco: un mucchio di ventilatori che vi impediscono di proseguire. Andate verso ovest, addentratevi nella caverna situata all'estremità nord-occidentale di quest'area per disattivare i ventilatori e quindi andate avanti. Raggiungerete così l'ultima zona pianeggiante e quindi il primo boss.

IL SITO DEGLI SCAVI

A Telepathy Shard
B Free Action
C Elixir Minor
D Dinys Chip
E Elixir Medis
F Gara
G Revive
H Panta Dig
I Blast Chip
J Gem Stone
K Punto di Salvataggio
L Field Map

LA VALLE

In questo terzo livello ambientato nel Sito degli Scavi si esplora poco e si combatte molto. Con due boss, per la precisione: Baldor Queen e Arachmoth. Seguite le indicazioni offertevi qui di seguito e conseguirete senz'altro un «Excellent!». Ricordatevi che potete imboccare una scorciatoia passando attraverso la cascata. Fatelo solamente per acquisire gli oggetti, quindi fate dietrofront e seguite la via più lunga. In questo modo raccoglierete altro ancora.

BOSS NO. 1: BALDOR QUEEN

Abbattere questo boss è davvero facile, anche per un guerriero di primo livello. All'inizio dello scontro concentrate i vostri laser sul punto debole del mostro finché non espelle la sua prole, quindi spostatevi in modo da avere di fronte il lato posteriore del mostro, attivate i colpi normali e continuate a sparare all'indirizzo del suo punto debole. Quando i piccoli vi raggiungono, girate di nuovo intorno alla madre e ripetete la procedura. Nulla di complicato. Dovrete affrontare questa aberrazione della natura un po' più avanti, ma anche allora potrete batterla usando la stessa tattica sopraindicata.

BOSS NO. 2: ARACHMOTH

Abbandonata la valle, avrete un altro spiacevole incontro: quello con Arachmoth, un boss molto più pericoloso della Baldor Queen. Anche in questo caso il modo migliore per risolvere la cosa in fretta e a vostro favore sta nel concentrare il fuoco sul punto debole del mostro. Andate il più possibile a sinistra e quando il bestione si volta per fronteggiarvi, girategli intorno per mettervi davanti al suo fondoschiena, quindi scatenate i vostri laser. Ripetete la procedura finché Arachmoth non vi viene addosso. A questo punto utilizzate l'attacco berserk più letale e dategli il colpo di grazia. Per sbrigare la faccenda dovrebbe bastare qualche attacco...

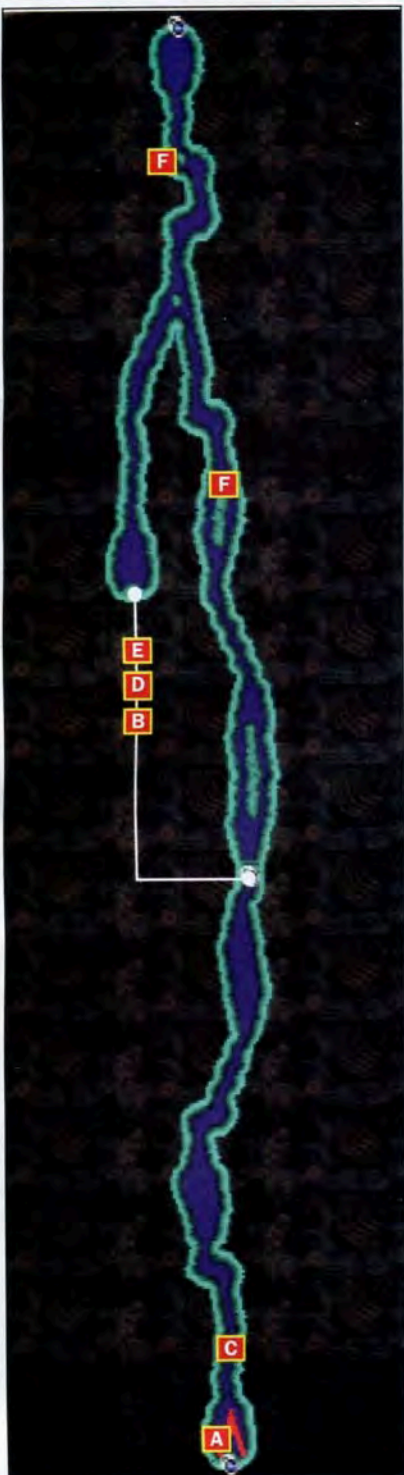
SOPRA GLI SCAVI

- **A Berserk Micro**
- **B Elixir Medis**
- **C Recorder**
- **D Energy Prism**
- **E D-Unit 02**
- **F Elixir Minor**

IL DESERTO

Questo livello rappresenta una sfida un po' più grande di quelle precedentemente affrontate in quanto propone dei rompicapo più complessi e un paio di aree segrete da scovare perlustrando le prime due sezioni fra le tre in cui il livello è suddiviso. Il segreto per superare questa fase sta nell'attivare i mezzi con cui accedere ai passaggi che vi condurranno allo stage successivo. Le mappe hanno tutte le risposte che vi servono per accedere alle aree segrete. Nella prima sezione passate sotto alle arcate per entrare in contatto visivo con un nuovo verme; questo, a sua volta, vi farà accedere a un'altra uscita. Nella seconda sezione, venite in soccorso del verme intrappolato nel turbine di sabbia; in segno di gratitudine, la povera creaturina vi farà accedere a una nuova uscita e allo splendido power-up che vi è nascosto...

DESERTO DI GARIL - LA ZONA DEI VERMI

- **A Field Map**
- **B Elixir Medis**
- **C Telepathy Shard**
- **D D-Unit 03**
- **E Free Action**
- **F Elixir Minor**
- **G Passate Sotto le Arcate**
- **H Shield Chip nel Passaggio Dopo Essere Entrati in G**

IL BOSS: LATHUM

Scontrandovi con questo mostro non potrete evitare di incassare qualche colpo, ma se non risponderete all'attacco nei tempi giusti subirete danni ancora più gravi, se non addirittura fatali. Sfruttate l'agganciamento del bersaglio per far saltare in aria questo bestione ed entrare così in contatto visivo col suo roseo punto debole. A questo punto concentrate le vostre raffiche su quest'area delicata. Potete sparare due raffiche prima che il mostro passi al contrattacco. Dopo aver mandato a segno i vostri colpi, giratevi nella direzione opposta a quella verso cui state sparando (premete Destra o Sinistra due volte). Restando in questa posizione eviterete di subire danni troppo gravi. Poi rimettetevi di nuovo alle spalle del mostro e continuate l'attacco. Il punto debole è coperto solamente da una membrana mucosa, per cui dovrete semplicemente ripetere la procedura.

DESERTO DI GARIL - L'OASI VERDE

A Entrate per Aprire B
B Entrate per Rivelare Uscita per A
C Elixir Minor
D Dinys Chip
E Elixir Medis
F Berserk Micro
G Soccorrete il Verme in Questo Punto
H Il verme salvato vi fa avere il Mauler
I Punto di Salvataggio

IL BOSS: LA CREATURA DELLA CAVERNA

Agganciate il bersaglio coi laser finché il mostriciattolo azzurro non viene inghiottito dal suo compare più grosso. A questo punto avrà inizio la fase più difficile dello scontro. Naturalmente la cosa migliore che potete fare è stare sotto alla creatura mantenendo i laser agganciati al bersaglio per colpirne il punto debole. Quando si mette sulla difensiva libratevi sopra di essa e devastatela con uno spiritual berserker attack. Una volta sconfitta, purtroppo, non farà altro che cambiare forma e ricominciare con una barra di energia nuova di zecca. Sarà più aggressiva, ma allo stesso tempo più vulnerabile; se disporrete di qualche elisir, potrete toglierla di mezzo senza faticare troppo.

DESERTO DI GARIL - LE ROVINE AZZURRE

A Dinys Chip
B D-Unit 04
C Aprite per Rivelare Uscita per il Boss
D Elixir Minor
E Berserk Micro
F Elixir Medis
G Punto di Salvataggio

Un costruzione a nordest del luogo della foto è il mezzo per aprire la voragine che giace sotto questa struttura di pietra

LA ZONA PROIBITA

Dopo averlo tratto in salvo, il cercatore (che purtroppo risponde al nome di Gash) vi mostrerà la via da seguire per raggiungere la carovana viaggiante. Venite fin qui e parlate con i membri della comunità. Uno di essi vi indicherà la via da seguire per raggiungere la Zona Proibita, che è la vostra prossima meta. Entrati in possesso di tali nozioni sarete anche liberi di acquistare armi e altro materiale presso la bottega. Evitate di acquistare un Mauler: è una buona arma, ma dovreste già averne una: quella trovata nel livello dell'Oasi Verde, nel Deserto di Garil. Volate verso la Zona Proibita. Le cose da fare in questo luogo sono davvero semplici. La scena di intermezzo mostra le chiavi della struttura centrale venire sparpagliate per il livello. Il vostro compito è di rintracciarle e attivarle onde riportarle alla struttura. Fatto ciò, ispezionate la struttura centrale: questa iniziativa vi permetterà di materializzarvi al cospetto della guardie private di Craymen, che dovrete affrontare in combattimento. Quando le avrete sconfitte, vedrete Edge mettersi a esaminare i resti dei veicolo del suo nemico giurato, ma la sua ispezione verrà interrotta bruscamente dall'arrivo di Azel e del suo potente drago, Atolm. Ed è con questo emozionante colpo di scena che si conclude il contenuto del primo CD!

LA ZONA PROIBITA

A Chiave per la Struttura Centrale — Trovatele Tutte per Arrivare al Boss
B Telepathy Shard
C Gipson Lens
D Shell Plate
E Oil Cannister
F Punto di Salvataggio

IL BOSS: LA GUARDIA PRIVATA DI CRAYMEN

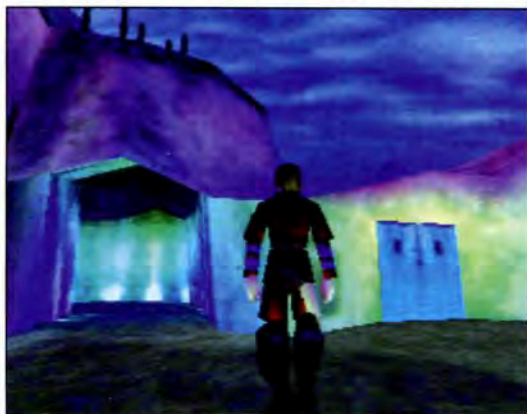
Questa battaglia è suddivisa in due ondate di aggressione. La prima proviene dagli uomini di Craymen, che si spostano a bordo di piccoli apparecchi da guerra. Abbattere questi avversari è talmente facile che sarebbe un insulto alla vostra intelligenza suggerirvi delle tattiche. Diverso è il caso della nave di Craymen. Questi si avvale infatti di cannoni traccianti e di mine sensibili al calore del bersaglio, montati rispettivamente sui fianchi e sul retro della macchina. Per uscire vivi da questa situazione mettetevi dietro alla nave finché il retro non si schiude, quindi mettetevi di lato e scatenate i laser a ricerca finché la mina non viene lanciata. A lancio avvenuto, rimettetevi davanti al lato posteriore della nave e ripetete la procedura. Craymen potrà forse scendere sotto le nuvole per caricare altre mine, ma la cosa non deve affatto impaurirvi perché oltre a questo non potrà fare nulla di più pericoloso. Basta che continuiate a sparare e che adoperiate la tattica sopraindicata come al solito, non appena torna su.

IL BOSS: ATOLM, PRIMO CONFRONTO

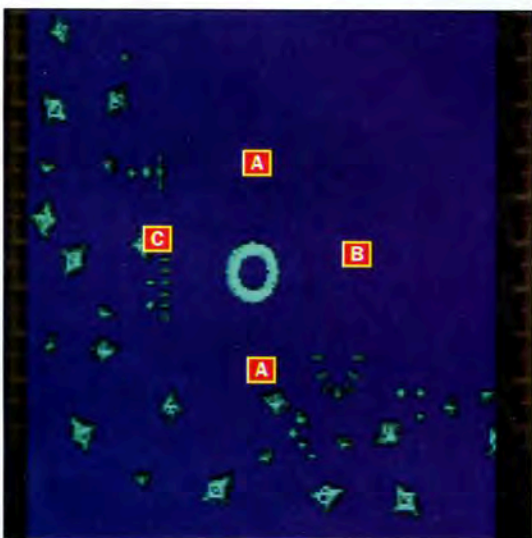
Azel e il suo imponente drago, Atolm, sono tornati in vita da poco tempo ed è per questo motivo che questa prima scaramuccia non è molto pericolosa. Benché Atolm metta a disposizione della padrona dei laser montati sui suoi fianchi, Azel non ne fa un uso spregiudicato. Se restate ai lati dello schermo è molto probabile che la vostra nemica si metta dietro di voi. Questa è una cosa che va assolutamente evitata. Ciò che dovete fare è restare al margine dello schermo mentre la vostra barra di misurazione aumenta di lunghezza; poi, quando Azel si sposta, mettetevi dietro di essa e colpitela con i vostri laser a ricerca, quindi rimettetevi al margine dello schermo. Quando Azel si appresta a scatenare su di voi la sua furia omicida ("Rain Death on Him!") potete fare due cose. O vi curate subito o attivate uno degli Shield Chips che avete raccolto nella Zona dei Vermi, presso il Deserto di Garil. Ambedue le opzioni garantiscono la vostra sopravvivenza e per finirla non dovete fare altro che ripetere la procedura.

La Guardia Privata di Craymen è un'inezia in confronto agli orrori conosciuti durante lo scontro con Azel e Atolm...

IL VILLAGGIO DI ZOAH

Avendo messo temporaneamente fuori combattimento Atolm e Azel, Edge e il suo drago tornano alla carovana allo scopo di scoprire la loro prossima destinazione. Un membro della comunità rivela l'esistenza del Villaggio di Zoah, situato a est. La vostra prossima tappa è proprio questa. Lo spaccio di questo luogo vi permetterà di procurarvi un aggeggio con cui migliorare la precisione della vostra arma da fuoco. Mettete da parte qualcosa per procurarvelo, perché vi permetterà di danneggiare molto più efficacemente il punto debole di un mostro. Se necessario, vendete tutti i vostri averi (qualsiasi cosa che può essere ceduta in cambio di soldi non serve ad alcun altro scopo). Se vi occorre altro denaro, aspettate il calar della notte, quindi cercate il pozzo e infilatevici dentro. Questo vi condurrà all'Holy District. Troverete una porta e al di là di essa una fanciulla che vi consegnerà un oggetto del valore di 2500 Dyne. Mica male, eh? Parlate a tutti gli abitanti di Zoah. Per proseguire, comunque, l'unica cosa che dovete fare è parlare al barista del club e prendere il dipinto che egli possiede (fatelo nottetempo). Durante la giornata i giocatori devono attraversare il passaggio e parlare con Paet. E' il tizio che lavora sul dirigibile. Paet vi indirizzerà a nord, alle terre di Georgius, con il compito di rintracciare dei manufatti di origine antica. La vostra prossima meta è questa.

Una veduta notturna di Zoah... mica male, eh?

GEORGIUS

Arrivati a Georgius dovrete cercare di raggiungere con la forza il centro del maelstrom. Le armate dell'Impero operano in questi luoghi per qualche ragione, perciò lasciate perdere gli angoli ed entrate nell'occhio del ciclone. A questo punto verrete trasportati nell'area del maelstrom che vedete schematizzata in questa pagina. Tutto ciò che dovete fare è avvicinarvi al maelstrom distruggendo i dispositivi orbitanti che hanno dato origine alla bufera. Cercate di evitare le sentinelle che volano da quelle parti. Se ne colpirete una vi ritroverete a combattere contro dei nemici alquanto pericolosi (il nostro consiglio: usate un attacco spirituale "Cleaning Wave" e date loro il colpo di grazia con una raffica di laser a ricerca). Quando la bufera si dissolverà passerete allo stage della nave. Le componenti della nave che servono a Paet sembrano trovarsi sotto lo scafo ma in realtà non sono altro che dei rottami. Ispezionate la zona in cerca di oggetti utili, quindi entrate nella nave. Edge viene catturato e torturato, ma il cercatore Gash viene in vostro aiuto e vi consegna le cose che servono a Paet. Tornate quindi a Zoah per effettuare la vostra consegna!

GEORGIUS - IL MAELSTROM

A Gipson Lens
B Field Map
C Punto di Salvataggio

Alcune immagini delle meraviglie che vi attendono nella seconda parte della nostra Panzer-guida. Ci vediamo fra una trentina di giorni!

GEORGIUS - LA NAVE

A Oil Cannister
B Gipson Lens
C Field Map
D Shell Plate
E Telepathy Shard
F Ignorate i Resti della Nave ed Entrate nella Nave Vera e Propria
G Punto di Salvataggio

Raggiungete il cuore del maelstrom, quindi eliminate i satelliti circostanti...

PANZER DRAGOON WILL RETURN!

Nel prossimo numero Edge (e voi con lui!) affronterà le temibili insidie celate nelle Rovine di Uru, sfiderà flotte di navi nemiche e, per alcuni tragici momenti, si separerà dal suo drago. Ma non temete, Mega Console sarà sempre con voi!

MEGA market

VENDO Nintendo 64 NTSC + 2 pad + 1 memory card + Rumble Pack + adattatore universale + 7 giochi: **Mario 64**, **Mario Kart**, **Blast Corps**, **Turok**, **ISS 64**, **Star Fox**, **San Francisco Rush**, il tutto funzionante e tenuto perfettamente a L. 750.000.
- ENRICO, Tel.0131/387933 (ore serali)

VENDO console **Super Nintendo versione PAL**, in perfette condizioni, usato pochissimo, completo di imballo originale, istruzioni, accessori per il collegamento e un joypad, più adattatore per cartucce americane e giapponesi (normalmente venduto a parte) e il gioco **Urban Strike**, a L. 100.000 non trattabili. Si richiede e si assicura massima serietà. Annuncio valido esclusivamente per Milano e provincia.
- FABIO, Tel. 02/4045405 (ore pasti)

CERCO, a prezzi bassi, i seguenti giochi per Sega Saturn: **X-Men Children Of The Atom**, **Baku Baku Animals**, **Bug!**, **Vampire Hunter**, **Virtua Cop** (con pistola inclusa), **Virtua Racing**, **Panzer Dragoon**, **Victory Goal**, **Clockwork Knight 2**, **Magic Carpet**, **Thor**. Cerco anche l'Arcade Racer.
- ROBERTO, Tel. 085/959664 (ore serali)

VENDO giochi su CD per Saturn a buon prezzo: **Virtua Cop**, **Virtua Fighter Remix** (versione giapponese), **Street Fighter Alpha** (versione giapponese), **FIFA '96** (versione europea), **Daytona USA**, **Rayman**.
- KATIA, Tel. 051/753563

VENDO Sega Saturn giapponese con due joypad, presa Scart e cinque giochi (**Sega Rally**, **Daytona USA**, **Virtua Fighter 2**, **Golden Axe: The Duel**, **Virtua Fighter Remix**), tutto in perfette condizioni ad un prezzo interessante, oppure scambio con **Neo Geo CD** con almeno due joypad e qualche gioco.
- PIERO, Tel. 0434/921189 (dalle 13.30 alle 14.30 e dalle 19 alle 22)

VENDO console **SNES** (imballo originale) + 3 giochi, presa Scart, adattatore universale, a L. 150.000. A parte vendo: **Donkey Kong** (L. 50.000), **Secret Of Evermore** (L. 45.000), **Super Metroid** (L. 45.000), **Tetris & Dr. Mario** (L. 45.000), **Earthworm Jim** (L. 35.000), **Turn And Burn** (L. 35.000). Per PlayStation vendo **Broken Sword** a L. 60.000.
- LILIANA, Tel. 081/7676907 (ore serali)

VENDO Sega Saturn versione europea, completo di due joypad, adattatore PAL/NTSC, cavo Scart, Memory Card + **Sega Rally** e **WipeOut** a L. 300.000; **Virtua Gun** + **Die Hard Trilogy** a L. 100.000. Inoltre vendo **Night** + joypad analogico a L. 100.000; altri giochi a L. 50.000 l'uno; disponibile a permuta con **Sony PSX**. Vendita valida per liguria, lombardia, piemonte.
- COSTANTINO TRAVERSO, Via Preve 7/9, 16136 Genova; Tel. 010/212960 (ore cena)

VENDO per Nintendo 64 **Baku Bomberman** (versione giapponese) a L. 100.000, oppure scambio con **Star Fox**, **Star Wing**, **Mission: Impossible**, **Goemon**, **Mace The Dark Age**, **MRC**.
- Tel. 030/382762 (ore pasti)

VENDO Sega Saturn con i seguenti giochi PAL: **Worldwide Soccer '97**, **FIFA '96**, **Tomb Raider**, **Athlete Kings**, **Daytona CCE**, **Virtua Cop** + pistola, **Fighters Megamix** + 2 joypad a L. 800.000 trattabili. Annuncio valido solo per Torino e provincia.
- MANUELE, Tel. 011/6490530

SCAMBIO Sony PlayStation europea, completa di un joypad, una Memory Card, 2 CD Demo e i giochi **Resident Evil** e **International Superstar Soccer Pro**, il tutto in ottime condizioni, con un **Nintendo 64** più un gioco, possibilmente tra i seguenti: **Super Mario 64**, **Pilotwings 64**, **Wave Race 64**, **Turok**.
- GIULIO e ALESSANDRO, Tel. 0342/380802 (ore pasti, sabato e domenica esclusi)

VENDO le seguenti cartucce per Nintendo 64: **Perfect Striker** (JAP), **Star Fox** (JAP), **Goemon** (JAP), **GoldenEye** (JAP), **Go Go Troublemakers** (JAP), **Mace The Dark Age** (USA). Chiamare per altri eventuali titoli.
- TIZIANO, Tel. 011/9375960 (ore pasti)

VENDO Nintendo 64 USA, nuovissimo, un mese di vita, causa inutilizzo, a L. 250.000.
- STEFANO BONANI, Tel. 015/777173 (dalle 14.30 alle 16)

VENDO console **Sega Master System II**, versione europea, in ottime condizioni, con un joypad, una pistola e sette giochi: **Alex Kidd**, **Rescue Mission**, **Forgotten Worlds**, **The Ninja**, **Dracula**, **Moonwalker**, **Ghouls 'n' Ghosts** a L. 270.000 trattabili. Annuncio sempre valido.
- MARCO, Tel. 0974/993348 (dalle 19 alle 19.30, da lunedì a venerdì)

VENDO Nintendo 64 giapponese, uscita Scart RGB, adattatore universale, 2 joypad, Memory Card e **Super Mario 64**, a L. 250.000. Vendo inoltre i seguenti giochi: **International Superstar Soccer 64** (PAL) a L. 75.000; **Mario Kart 64** (JAP) a L. 60.000; **Turok** (USA) a L. 70.000; **Human Grand Prix** (JAP) a L. 50.000. Inoltre vendo **Sega Saturn PAL**, un joypad, un CD Demo e scheda Video-CD inclusa a L. 150.000.
- VALERIO CAPANNI, Tel. 051/739755

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 (USA/JAP); **Bomberman 64** a L. 110.000; **Star Fox 64** a L. 100.000; **Doom** a L. 90.000.
- FABIO, Tel. 0543/550133

CERCO il gioco **Astal** per Sega Saturn (qualsiasi versione), prezzo da concordare.
- STEFANO, Tel. 010/9134337 (ore serali)

VENDO Super Nintendo con un joypad originale, un joypad programmabile con cartuccia, cavo Scart e adattatore universale, a L. 150.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Super Nintendo PAL: **Donkey Kong Country 2** a L. 60.000; **Donkey Kong Country 3** a L. 80.000; **Yoshi's Island** a L. 60.000. Mentre per Super Nintendo USA vendo: **International Superstar Soccer Deluxe** a L. 50.000 e **Super Mario RPG** a L. 50.000. Vendo il tutto anche in blocco a L. 400.000.
- GIUSEPPE, Tel. 02/8263211

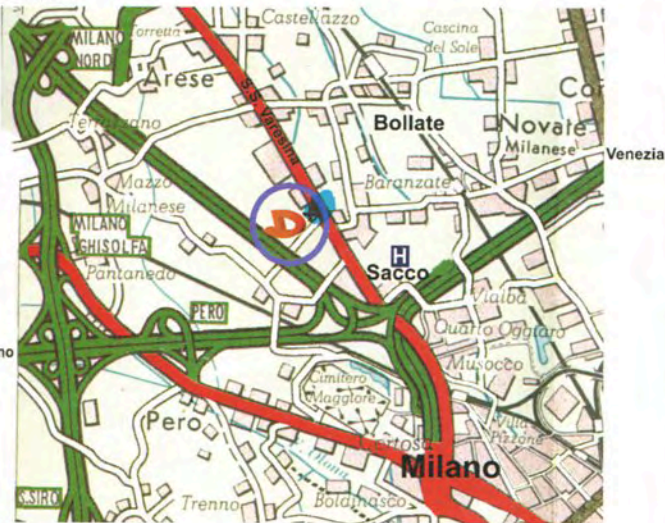
VENDO Super NES con le seguenti cassette: **Street Fighter Alpha** (L. 50.000), **Primal Rage** (L. 45.000), **Killer Instinct** (L. 50.000), **Rise Of The Robots** (L. 30.000), **Slam Master** (L. 30.000), **Sensible Soccer** (L. 35.000), **Super Tennis** (L. 30.000), **Super Mario World** (L. 30.000), **Terminator 2** (L. 40.000). Oppure tutto in blocco a L. 450.000. Sono disposto a scambiare due cassette con una per Nintendo 64.
- VITO, Tel. 02/90731390 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 in versione americana **Super Mario Kart 64** come nuovo a L. 90.000.
- CARMINE, Tel. 081/5963501

CERCO i seguenti giochi per Sega Saturn (solo se giapponesi o americani): **Thunderforce V**, **Silhouette Mirage**, **Sonic R**, **X-Men Vs Street Fighter**, **Fatal Fury Real Bout Special** + **RAM Card**. Inoltre cerco, per Nintendo 64, **Top Gear Rally**, **Fighters Destiny**, Aerofighters Assault, **F-Zero X** e **Duke Nukem 64** (JAP o USA).
- ROBERTO, Tel. 085/95303 (ore serali)

CERCO la fotocopia del manuale d'istruzioni in inglese della cartuccia per Nintendo 64 **WCW vs. NWO: World Tour**.
- DAVIDE, Tel. 049/685431

D+

RICHIEDI IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI

Sempre attivo in tutta Italia il servizio di

telemarketing

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a.)

www.dpiu.com e-mail:info@dpiu.com